A sokoldalú PC magazin

PC Format

www.pcformat.hu

VILLÁMGYORSAN

GeForce 3

Olyan jó, amilyen csak lehet! Hasít az nVIDIA!

A JÁTSZÓTÉREN

SETTLERS 4

Szimplán folytatás? Vagy több?

A ZŰRMAJOM ESETE IRDÁVAL

Amiről gyorsan kiderül majd, hogy nem egy bájos csimpánzlady.

benne: 2CD

Telis-tele játékokkal, programokkal

BÁJOS CSEVEJ

• BESZÉD • E-MAIL • FAX
• SZÖVEG • WEB • EGYEBEK

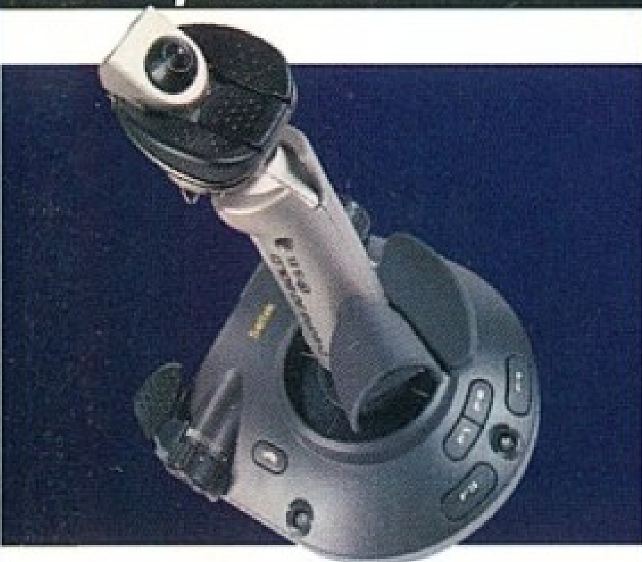
MINDEN AMI MODEM, MOBILTELEFON ÉS PDA

28. OLDAL

HOGYAN...

WAPOLJUNK okosan?
TUNINGOLJUNK Weboldalakat?
HASZNOSÍTSUNK egy öreg PC-t?
TAKARÍTSUK ki a Windows-t?

Bot itt, bot ott



Hogy fest három joystick igazi strapa után?

Star Trek kütyük



A Game Voice olyan, mintha a sorozatból vettük volna!

Digitális kamerák



15 csúcskamera gondos tesztelése, és az eredmények.

FELTÁRVA!

99

TITOK, AMIT MÉG SOHA NEM MONDTAK EL A JÁTÉKOKRÓL...

A LEGJOBB TELJES PROGRAMOK, JÁTÉKDEMÓK

The Moon Project ● Hostile Waters ● Serious Sam ● Offroad ● RealPlayer 8 ● Cool 3D 2 ● Ducati World

2001. Április • 1990 Ft



PC Format Az e havi...

Bevezető

Kedves Olvasó!
Mint azt, remélem, megnyugvással tapasztalod, rövid – jó, legyen, közepesen hosszú – technikai szünet után ismét megjelentünk, hogy bemutassuk a tavasz számítástechnikai termését, a legújabb hardvereket és szoftvereket. Magazinunk tartalma a szokott színvonalon, bőséges mennyiségben szállítja az újdonságokat, a Tech Tonik oldalakon még Mr. Bond is szívesen elkérődzne egy darabig, szupertesztünkben pedig olyan digitális kamerák kaptak helyet, amik szinte csalogatnak egy kis címlaplány-fotózásra...

Az elkészült képeket azután, csakúgy, mint a beszédhangot, számos fortélyos módon továbbíthatod – a kommunikációs technika démonairól címlapsztorinkban olvashatsz. Hogy a gondolatsort folytassuk, a képeket vagy filmeket nézni is kell valahogy, erre a legjobb az nVIDIA új csodája, mindjárt a lap elején. Higanymozgású animációkat garantál.

Játékrovatunkban a *Black&White* tarol, hiszen ki ne szeretne istent játszani? Virtuális híveid éppen azzal a rajongással köszöntenek majd, ami egy átdolgozott nap után rád is fér...

Most pedig néhány szó a változásokról. Magazinunk a jövőben egységesen 2 CD-melléklettel jelenik meg – a DVD talán kissé megelőzte a korát. Korábbi előfizetőink tovább kapják a lapot, s egy ajándékszámmal kedveskedünk nekik a késés miatt.

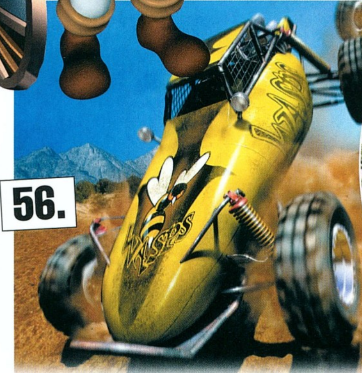
Most pedig, Kedves Olvasó, lapozz, szórakozz jól áprilisi számunkkal, és ha van kedved, írd meg benyomásaidat e-mailben, az alábbi címre:

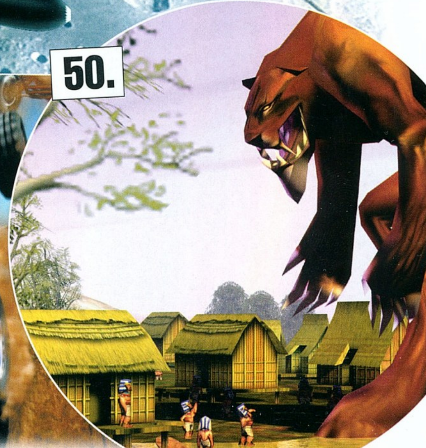
j.attila@unitedmedia.hu











Titkok és Talányok

36. Kémeink a színfalak mögött: 99 dolog, amit soha nem tudtál a PC-s játékokról.

Zűrmajom és IrDA

16. Tudod, azok az izgalmas vörös fények...

Bájos Csevely!

28. Fax... E-mail... Beszéd... Net... SMS üzenetek... Hozzuk ki a legtöbbet a PC kommunikációs képességeiből!

Master Amapi 4.1



Megmozgatjuk a 3D-s nö-vényünket. **110.**

Látlelet

2001. Április
www.pcformat.hu

Játszótér

Próbák és Tesztek

LAPOZZ!!!

Mindent tudsz.



Tudod, mikor indul vonat Budapestről Pekingbe.*

Tudsz 100 000 telefonszámot.

Tudod, milyen hangon nevet a kisbabád.

Tudod, hogy lehet e-mailt küldeni Sanghajba.*

Tudod, hol találsz több millió website-ot.*

Tudod, hogyan tudhatsz meg többet emberekről, helyekről és dolgokról.

Tudod, mi mindent tud az új hp Jornada Pocket PC.

Tudj meg még többet! Digitális információ a HP-tól. www.hp.hu

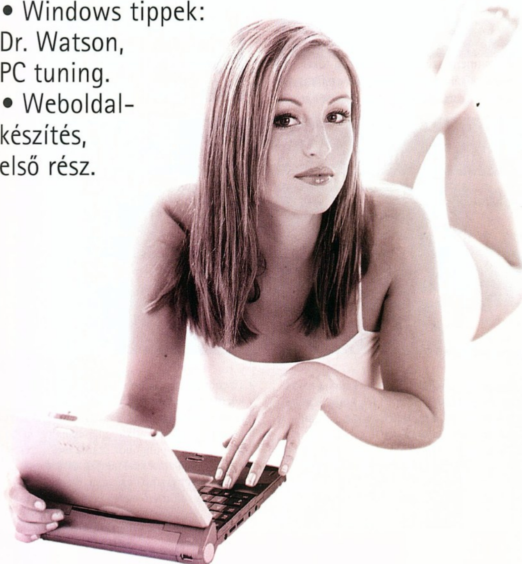


 *Az internet-használathoz külön modem szükséges. Az internet-kapcsolatnál telefonos kapcsolási díj merülhet fel. Néhány esetben a keresett weboldal nem tölthető le.



A 3D akták

Rutin



PC Format A sokoldalú PC magazin **2001. Április** www.pcformat.hu

A PCFormat filozófiája

A PC Format célja, hogy segítsen eligazodni a számítástechnikai szórakoztatóiparban. Nem számít, miért vetted a PC-d. Legyen az oka játék, grafika, internet vagy zene, mi azért vagyunk, hogy segítsünk a legtöbbet kihozni a gépedből. Felkutatjuk helyetted a legjobb hardvereket, szoftvereket és játékokat. Azzal a biztos tudattal követheted ajánlásainkat és értékeléseinket, hogy – a lehető legobjektívebben – a kész, befejezett terméket vizsgáltuk – azt, amelyik a boltba kerül. Mivel mi is PC-tulajdonosok vagyunk, nekünk is érdekünk, hogy figyelemmel kisérjük a legfrissebb számítástechnikai fejlesztéseket, és megismerjük a legújabb hardvereket és szoftvereket. Mi ugyanazt az örömöt, csalódást és csodálatot érezzük, mint Te.

Elérhetőségek:
www.pcformat.hu

Szerkesztői levelek:
pcformat@unitedmedia.hu

Technikai kérdések:
pcformat@unitedmedia.hu

Segítség a CD-melléklethez:
pcformat.cd@unitedmedia.hu

Előfizetés:
pcformat@unitedmedia.hu
Lapozz a 72. oldalra vagy telefonon:
(1) 349 0016

PC Format
United Media Kft.
1021 Hűvösvölgyi út 54.

PC Format Hírek

A sokoldalú PC magazin

A mondás szerint a májusi eső aranyat ér! A *PC Format* e havi hírei nemkülönben!

A GeForce hatalma!



Erős, izgalmas és szörnyen drága. Itt az nVIDIA legújabb 3D grafikus chipje, a *PCF* pedig elmondja, hogy ez miért változtatja meg örökre a játékokat.

Az olyan játékokat, mint a Black&White és a *Giants*, nagyszerű grafikával áldották meg, azonban még ezek is messze vannak a fotorealisztikus ábrázolástól. Mikor kezdenek hát a PC-s játékok grafikái a megszólalásig hasonlítani a valósághoz? Az nVIDIA új GeForce3 grafikus chipjének köszönhetően jó esélyünk van rá, hogy a választ hamarosan megkapjuk. Az új chippel szerelt videokártyák már forgalomba kerültek, 200 ezer forintos árukkal azonban egyelőre biztosan nem jelennek meg minden útszéli PC-ben.

A GeForce3 a valaha készült legfejlettebb processzor. 57 millió tranzisztort zsúfoltak bele, ami több, mint amennyi a Pentium 4-ben található, s másodpercenként 800 millió műveletet képes végrehajtani. Ezek szép nagy számok, de nem sok jelentéssel bírnak számunkra. Mi azt szeretnénk inkább tudni, hogy mire képes a GeForce3, amire a többi kártya nem?

A hírek számos újdonságról beszámoltak, de a legfontosabb, hogy általa lehetséges valós időben előállítani olyan grafikát, amely tényleg valósághű. „Iszonyú számítási teljesítmény szükséges a valóság tökéletlenségeinek visszaadásához. A célunk olyan grafikus processzorok gyártása, amelyek ugyanazt képesek repro-

Célunk olyan grafikus processzorok gyártása, amelyek ugyanazt reprodukálják, amit valóban látunk.

A játékok

Már néhány mai játék is kihasználja a GeForce3 előnyeit. De mire is képesek vele...

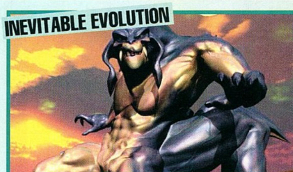
AQUANOX



Fishtank Interactive

Az *AuqaNox* már szintén hasznosítja a GeForce3 nfiniteFX motorját, hogy fotorealisztikus képekkel kápráztasson el minket. Vertex Shader használatával olyan speciális effekteket hoz létre, mint a réteges köd, a fotorealisztikus ábrázolás, a valós idejű fény- és árnyékhatások. Az nfiniteFX másik része a Pixel Shader, amellyel organikus ellenségeink válnak lélegzetelállítóan valóságossá.

INEVITABLE EVOLUTION



Inevitable Entertainment

Ez a fantasy játék a GeForce3 segítségével a karakterek arcát kilenc mátrixból építi fel, ami a korábban lehetségesnek több mint kétszerese. A Pixel Shader a többszörös felületű per-pixel lighting effektekkel lehel életet a szereplőkbe. Az egész munkát a GeForce3 GPU (graphical processing unit) végzi, így a CPU szabadon hajthatja végre a többi feladatot, hogy a játék kifogástalanul fusson.

4X4 EVOLUTION



Gathering of Developers

Tizenöt pályán különböző időjárási körülmények között több mint hetven járművel versenyezhetsz ebben a játékban. A GeForce3 nfiniteFX motorjának köszönhetően a grafika „a komplexitás újabb szintjére került". A poligonok száma megnövekedett, és egyedi fényhatásokkal állítják elő a nap és a hold fényét, a fényszórók csóváját, illetve az autóvezetés közben a sofőrt érő egyéb vizuális effekteket.



A siker útja

Az nVIDIA sem a GeForce3 megjelenésével kezdte a szakmát. De hogyan is szól a történet?

1993. január: Az nVIDIA stratégiai partnerkapcsolatot létesít az SGS-Thompsonnal.

1994. június: Piacra dobják az NV1 chipet, az első népszerű multimédia processzort.

1995. május: A játékfejlesztők között az nVIDIA kulcsszerepet vállal a Direct 3D támogatásában.

1997. április: Megjelenik az első valóban nagy teljesítményű, 128 bites Direct 3D processzor, a RIVA 128™.

1998. január: Eladásra kerül az egymilliomodik RIVA 128.

1998. március: Megjelenik a RIVA TNT, az iparág első 128 bites TwiN Texel 3D processzora.

1998. május: Az nVIDIA és a Microsoft bemutatja a közösen fejlesztett DirectX6®6.0 programot.

1999. május: A RIVA TNT2 piacra kerülésével az nVIDIA gyártja a leggyorsabb grafikus processzort. Még ebben a hónapban eladják a cég tízmilliomodik processzorát.

1999. augusztus: Polcokra kerül az első GPU, a GeForce 256™, amivel a vállalat ismét tarol.

2000. március: A Microsoft az X-Box játékkonzolhoz az nVIDIA grafikus processzorát választja.

2000. augusztus: Megjelenik a GeForce2 Ultra, az első gigapixel GPU.

2000. szeptember: Az nVIDIA-t a Szilikonvölgy leggyorsabban fejlődő technológiai cégének ismerik el.

2000. november: Bejelentik a GeForce2 Go megjelenését, ami az első laptopokba szánt mobil GPU.

2000. december: Az nVIDIA felvásárolja eddigi legnagyobb riválisát, a 3dfx-et.

2001. január: Az Apple Computers és az nVIDIA stratégiai partnerkapcsolatot létesít.

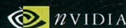
2001. február: Megékezik az újabb áttörés, a GeForce3.



Parádés tűzijáték – a fényhatásokat és textúrázott felületeket előállító algoritmusok bármikor újraprogramozhatók.



Elbűvölő kaméleon, ugye? A GeForce 3 chip nfiniteFX motorja képes erre a lélegzetelállító látványra.



dukálni, amit valóban látunk." – jelentette ki az NVIDIA nemzetközi marketing igazgatóhelyettese.

Határok nélkül

A GeForce3 kevésbé terheli a CPU-t a képek előállítását igénylő feladatokkal, és egy egész arzenálnyi olyan funkcióval büszkélkedik, amelyek a számítógépes játékokban valaha látott legszebb grafikát varázsolják a képernyőre. A legfontosabb az új nfiniteFX motor, a világ első programozható grafikus chipje. „Ez azt jelenti, hogy a chip nemcsak grafikai utasításokat kap a CPU-tól, hanem futtatható programokat is, ami egy teljesen új megközelítést jelent."

Az nfiniteFX lehetővé teszi a játékfejlesztők számára, hogy tulajdonképpen végtelen számú speciális effektet és egyéni vizuális hatást programozzanak. Így a grafikai hatásoknak már nemcsak ugyanabból a palettájából válogathatnak, hanem pontos utasítás adható a lapkának, hogy milyen grafikai műveletet futasson. Az nVIDIA ezt egy hullámzó ruhadarabbal demonstrálta, amelynek élénk, rücskös, tükröződő felülete volt. Az anyag pontosan ugyanúgy viselkedett, mint a valóságban – s mindezt valós időben állították elő. „Számítógépes grafikák hallatán a legtöbb embernek olyan dolgok jutnak eszébe, mint a *Jurassic Park* és a *Terminátor 2* egyes jelenetei. Ezeket azonban előre renderelték, hónapokon keresztül. Egy játékban másodpercenként hatvanszor 1,3 millió képpontot kell feldolgozni."

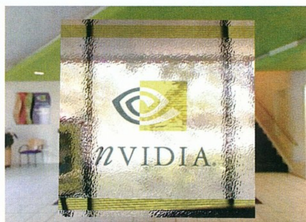
Nyers adatok

Maximum 4096x4096 pixeles, 32 bites textúrák
57 millió tranzisztor
200MHz-es mag órajel
128 bites memóriacsatoló
DDR SDRAM/SGRAM támogatása
Max. felbontás: 2048x1536, 75 Hz
Hardveres T&L, 76 gigaflop teljesítménnyel
Teljes hardveres DirectX 8.0 támogatás
Teljes hardveres OpenGL 1.2 támogatás
0,15 mikronos gyártási technológia

Ideális választás

Mire a kártyák ára lezuhan és kezdenek megjelenni a játékrajongók gépeiben, már tisztességes mennyiségű játék versenyez egymással, hogy az új funkciók előnyeit kiaknázzák. „A teljesítmény növekedését a Voodoo 2 megjelenése óta nem éreztem ilyen jelentősnek, ráadásul egy tonnányi új funkcióval játszadozhatnak el a grafikus programozók, akik jobban teszik, ha mihamarabb beszereznek egyet" – fűzte hozzá az id Software képviselője.

Mindemellett az nVIDIA egyik demója arra emlékeztetett bennünket, hogy akármilyen erős is a GeForce3, az általa megjelenített grafika csak annyira szép, mint ahogy azt a fejlesztő megalkotta. Egy perzsa jóst is bemutattak rendkívül realisztikusan textúrázott bőrrel és megvilágítással. Minden csodás volt, amíg az alak el nem kezdett beszélni, mert bár a modell valósághűen nézett ki, mégsem mozgott úgy. A GeForce3 végül is a fejlesztők kezébe adja a lehetőséget, hogy kiváló, realisztikus modelleket alkossanak, de az már más kérdés, hogy mikor látjuk viszont az új funkciók kínálta előnyöket.



Ezt a fényes, valós időben lobogó zászlót egy demo keretében mutatták be. Ilyen grafika elképzelhetetlen volt korábban.

E cikk olvasásakor már legalább háromféle kártya került forgalomba. A Hercules 3D Prophet III jelenik meg először a polcokon kb. 200 ezer forintért, s ezt rövidesen követi az ELSA GeForce Gladiac 920. Az idén a GeForce3 a legérdekesebb dolog a játékok hardverfrontján, ezért ne mulaszd el körsétánkat a következő számban. PCF



Disznóság

Az e havi moslék adag...

Már lassan elmúlik a tavasz, azonban még mindig nem tudok szabadulni az új év gondolatától. Márpedig 2001. az az év, amikor a PC-s játékpiac jelentősen összeszűkül. Ebben az évben a PC-s játékokat egészben lenyeli a Segasonynintendoxbox nevű négyfejű szörnyeteg. Volt idő – nem is olyan rég –, amikor még a PC-k és a konzolok számára egyaránt volt hely, azonban a PC természetéből fakadóan lassan megfojtja saját magát. A játékipar megteremtette a tömegtermelést. Mint egy evési rendellenességgel küzdő elhízott ember, a játékipar szereplői rájöttek, hogy ha kitágítják a gyomrukat, a torta nagyobb hányadát képesek gyomorrontás nélkül felfalni, ezért megszabadultak attól a szűk nadrágtól, ami eddig megakadályozta őket ebben.

Ez azt jelenti pajtások, hogy nincs rátok többé szükség. Még a Gates Gruppenführer vezette Microsoft is belép a konzolok piacára az X-box segítségével. A szoftveróriás rádöbbent, hogy az átlagfelhasználó nem akarja minden játék telepítésekor kicserélni valamelyik hardverét a komputerében. Az átlagos felhasználót nem nagyon érdeklik a videokártya problémái, vagy hogy új OpenGL meghajtókat kell letöltenie. Ők azt szeretik, ha csak betöltik a játékot, és már lehet is nyomni. És ki hibáztathatja őket ezért?

Az biztos, hogy a PC-s játékok grafikája minden eddiginél szebb, ám valóban a hibaüzenetek és az általános védelmi hibák jelentik a fejlődést az otthoni számítógéppiac számára? A dolgok sokkal egyszerűbben működtek az Amiga és az Atari ST idejében, illetve most is egyszerűbbek a konzolok esetében.

Mindemellett el kell ismernünk, hogy senki sem akarja a PC-s játékok piacát elsorvasztani. De talán megfogadhatnák ezek a cégek a tanácsunkat, s ahelyett, hogy minden erőfeszítésüket a konzoljátékok felé fordítanák, a rendelkezésükre álló erőforrásoknak egy részét a PC-s játékok megbízhatóbbá tételére is feláldozhatnák.

NAPSTER: az utóhatás

Te merre jártál aznap, amikor bejelentették a Napster halálát?

EGY SÖTÉT ÖSSZEESKÜVÉS EREDMÉNYEKÉNT – amit az Amerikai Lemezipari Szövetség (RIAA) indított útjára – a Napster hidegvérű gyilkosa által leadott végzetes lövés az egész világon végigvisszhangzott. Ezzel együtt rengeteg megválaszolatlan kérdés maradt. Köztük a legnagyobb: mi történik ezután?

A Napster reményei szerint egy előfizetéses alapú rendszerrel vág vissza, de amint azt Chris Cass, a legálisan alapított Vitaminic online zenei oldal ügyvezető igazgatója hozzátette: „Ha a Napster rákényszerül az átalakulásra, és ezzel működését ideiglenesen felfüggesztik, akkor más, perekkel kevésbé fenyegetett online cégek lendülnek akcióba, és ellopják a piacot a Napster távollétében."

Ezt nem nehéz belátni, tudva, hogy a Napsternek becslések szerint 57 milliós felhasználói bázisa van. Jelenleg az öt nagy lemezkiadó is nagyon alaposan fontolgatja, hogy létrehozzanak egy előfizetéses zenei rendszert. Csupán egyetlen apró probléma van: más dolog megnyerni egy bizonyos pert, és más dolog megállítani egy egész jelenséget. Gomba módra szaporodnak a fájlmegosztó rendszerek, betöltendő a Napster okozta űrt. A Gnutellán kívül – amelynek a Napsterrel ellentétben nincs központi szervere, amit egy bírósági végzéssel leállíthatnak – ott van például a Bearshare.com, ami a Gnutella sokkal inkább felhasználóbarát változata. Még az AOL-Time Warner csevegő-szoftvere is egy helyes fájlcserélő eszközzel, az *Aimster*-rel jelenik meg, amivel a cégnél szerződött zenekarok dalait terjesztik. www.vitaminic.com

Kournikova: csak egy bacilus?

E legutóbbi vírus semmilyen kárt nem okozott. De miért is?



Mi a hasonlóság a vírus és az igazi Anna között? Mindketten a háló körül serénykednek.

PA News Ltd

AMIKOR MÁR a tévében is egy vírusról beszélnek, biztos lehetsz benne, hogy valami komoly dolog történik. Azonban a Kournikova vírus – amely a figyelmeztetések szerint akkora galibát okozhat, mint korábban a Melissa vagy a LoveLetter – korántsem volt olyan veszélyes. Nos, ez a vírus valójában senkinek nem okozott igazán kárt. Hogy miért? Készítője egy OnTheFly néven ismert holland diák, aki egy olyan *VBS Worm Generator* nevű kezdetleges víruskészítőt használt a vírus létrehozásához, ami sok helyről elérhető az interneten, s szinte minden vírusellenőrző ismeri az ellenszerét. Az orosz teniszcsillag fényképének ígérete biztosan sokakat elcsábított, de a gyanús .vbs kiterjesztés miatt nagy részük egyszerűen rögtön letörölte az üzenetet. A korábbi kellemetlenségek sokakat tettek óvatossá.

A jelentéktelen hatás másik oka természetesen az, hogy maga a vírus sem tett sok mindent néhány e-mail szerver blokkolásán túl, ami egy önmagát reprodukáló vírus velejárója. Kournikova alig ártott valamit, hiszen hatása csak 2002 januárjában lesz érezhető, amikor néhány böngésző különös módon egy holland számítógépes szaküzlet honlapját jeleníti meg. Na, bumm.

OnTheFly feladta magát a rendőrségen, miután látta a vírus okozta kárt, majd rögtön kapott egy állásajánlatot lakóhelye polgármesterétől, Siebold Hartkamptól, hogy a számítógépes biztonságtechnika területén dolgozzon. „Megtanultam, hogy rablóból lesz a legjobb pandúr" – mondta Hartkamp a holland tévében. Mindezt egy víruskészítő programban végzett néhány kattintással sikerült elérni. Most nehogy ötletet adjunk ezzel... www.mcafee.com

Ingatag játékoldalak

Mindnyájan tudjuk, hogy nemrég milyen nehéz idők köszöntöttek az internet alapú cégekre, azonban a net-lufi kipukkadása a játékokkal foglalkozó honlapokra is lesújtott világszerte. Már régóta világos, hogy a híreket, letöltéseket, kritikákat vagy játékszervereket kínáló oldalaknak bevételi forrást kell keresniük, azonban úgy tűnik, a befektetőknek elfogyott a türelmük. Ennek eredménye egy sor bezárás és megkurtítás, melyek közt megtalálható a Barrysworld, a Gamers.com, de még az óriási IGN és a CNET hálózata is.

A fő ok egyszerűen a várt reklámbevételek elmaradása. Még a népszerű oldalaknak is a testvérvállalatok házon belüli hirdetéseit kell futtatniuk, mert nem tudnak fizető hirdetőket szerezni. Jim McCauley, a Daily Radar UK játékoldal szerkesztője mégis a következőt állítja: „Kétségtelen, hogy több hálózat bukásának lehettünk szemtanúi az év során. A természetes szelekció eldönti, ki marad talpon. Bárki, aki elég merész, hogy tartsa a hosszú távú tervét, a végén nevetni fog, mert hatalmas hasznot zsebel be, immáron már mint az adott piac óriása."

Ugyanakkor a Barrysworld is csak épphogy kerülte el a bukást, mielőtt az Electronics Boutique kivásárolta, biztosítva a jövőbeli működést. Mostantól azonban fizetned kell, ha náluk akarsz játszani.
www.dailyradar.co.uk
www.barrysworld.co.uk



Mérlegen a PC múltja, jelene és jövője.

Előfizetnél olyan internetszolgáltatónál (ISP), aki – még ha jó oka lenne is rá – folyamatosan figyelemmel tartja online kóborlásaidat? Márpedig ez megtörténhet, miután a norvég Nortel előhozakodott egy olyan szoftverrel, ami lehetővé teszi az ISP számára, hogy online léted minden egyes másodpercét szemmel tartsa. Az ötletgazdák szerint minél többet tud rólad a szolgáltató, annál jobban szűkítheti a szolgáltatott tartalmat. Ez azt jelenti, hogy a látogatott oldalakon, az alapértelmezett portálodon csak olyan tartalmat jelenít meg, amiről tudja, hogy érdekel.

Alapjában véve gyűlölöm ezt az ötletet, mert én azért megyek fel az internetre, hogy megszabaduljak ettől az össznépi alkalmatlankodástól, ami életünk egyre nagyobb részét betölti. Ráadásul nemrég megnéztem *A John Malkovich menet* című filmet, aminek kétharmadában ő maga tűnt fel a saját képzeletbeli portálján keresztül, és önnön személyiségét látta visszatükröződni sajátmagára. Ez felismertette velem, hogy egy ISP számára az ügyfelek megtartásának nem az a legjobb módszere, ha a PC-d bekapcsolása után minden alkalommal saját szokásaid lenyomatával találkozol.

Ki az az őrült például, aki azt szeretné, hogy miután a barátnője a saját – cipők és autók utópisztikus elegyével bélelt – böngészőjét elhagyta, hirtelen pornótól csöpögő szexuális orgiával szembesüljön a szeretett férfiú gépének „brózerével" kattintgatva? Kinek van arra szüksége, hogy mindig az „előzmények törlése" gombot nyomkodja, amikor látogató érkezik?

És ki akarja, hogy olyan személyre szabott reklámokkal bombázzák, amik lassan jobban ismerik a szokásait, mint saját magad? Így is elég bajunk van a mindent elárasztó reklámokkal, amik folyamatosan azt szajkózzák, hogy nem vagy elég fitt, karcsú vagy sikeres. Az pedig már a mazochizmus és a kegyetlenség határa, ha lehetővé tesszük valakinek, hogy a saját ízlésedről szerzett ismereteket felhasználva minden korábbinál kifinomultabban és céltudatosabban ösztönözzön fogyasztásra.

Kung-fu küzdelem

Egy újabb 8 bites régiség éledt újra a Sierra váratlanul jól sikerült előzetese által.

HADD TESZTELJÜK EGY KICSIT A MEMÓRIÁDAT. Emlékszel még a *Ninja Massacre* nevű őskori játékra, ami Sinclair Spectrumon jelent meg? A játékipar titkairól szóló e havi – a 36. oldalon található – rovatunk szellemében engedd meg, hogy lerántsuk a fátylat a *PC Format* csapatáról, akiknek hatalmas kedvence volt ez a keleties jellegű játék, a *Gauntlet* nevű másik gyöngyszem hasonmása. Ennek a játéknak a kétdimenziós világában nindzsákat kellett irányítanod, hogy egy nagy halom pályán keresztül felkutasd a kulcsokat és shurikenekkel dobáld meg a démonokat.

E 15 éves játéktól teljesen függetlenül - de talán tudat alatti inspirátorként szerepet játszhatott –, a Sierra jóvoltából egy új játék került az irodánkba a múlt hónapban. A *Throne of Darkness* négy távol-keleti férfi irányítását adja a kezedbe, akik izometrikus termeken és kamrákon mászkálnak keresztül, miközben feltámadt szamurájokat küldenek végleg a másvilágra. Hét hősből építheted fel a saját csapatod, akiknek mindegyikét más harcművészeti képességgel áldották meg. A harc, a mozgás és a megjelenés tekintetében a *Diablo II* befolyása érezhető. Ez nem okoz meglepést, mivel a Click nevű fejlesztőcéget San Franciscóban az eredeti *Diablo* designcsapatának két tagja, az egykori Blizzardos Doron Gartner és Ben Haas alapította. Ők azonban az elmélyültséget kívánó RPG elemeket kihagyták a felszabadult küzdelem érdekében. Azaz nyugodtan gyepálhatjuk ellenségeinket, nem kell aggódnunk a tapasztalati pontokért. www.throneofdarkness.com


Kinek kell a fekete öv, hogy bizonyítsa, milyen kemény, amikor kéznél van ez a kasza?

A Scroll Lock olyan mélyen befészkelte magát a többi billentyű közé, hogy ki sem lehetne onnan robbantani.

Mire jó a Scroll Lock?

A PC-k legnagyobb rejtélye.

Miért van az embereknek mellbimbójuk? Ki vágja le a fodrász haját? Nyugtalanító kérdések, ugye? Na és mire jó a [scroll lock]? E titokzatos billentyű már régebben ott van a klaviatúrán, semhogy bárki is emlékezhetne rá, s a kérdés az információs korszak legnagyobb feladványává vált. Miért van ott? Mire szolgál? És miért van külön zöld LED fénye is? A huncut kis gomb még a notebookok billentyűzetén is megtalálható, ahol pedig nagyon takarékosan kell bánni a hellyel. Még Bruce Whiting, a The Keyboard Company ügyvezetője is zavarba jött: „Nem tudom, miért van ott. Nem hiszem, hogy bárkit is zavarna, ha nem tennénk fel. Valójában egy csomó dolog van egy billentyűzeten, amitől nyugodtan megszabadulhatnánk." Akkor meg miért nem teszik? Csak Angliában körülbelül 40 millió klaviatúrát használnak, s azt feltételezve, hogy egy átlagos 102 gombos billentyűzet 15 fontba kerül, a vásárlókat minden vásárláskor 7 pennyvel könnyítenék meg. Ez összesen 2,8 millió font, azaz cirka 120 millió forint, amit bármi másra el lehetne költeni.

Whiting azonban hozzáteszi, „a problémát a billentyűzetek gyártástechnológiája okozza, s emiatt többe kerülne eltávolítani őket, mint mindent a régiben hagyni." Egy Microsoft szóvivő pedig a következőt mondta: „Azt hiszem, ennek történelmi okai vannak. Ez egy emlék a DOS-os időkből. Azt tapasztaljuk, hogy sok felhasználó valamilyen külön parancsot rendel hozzá, így nagyon hasznos billentyű lehet." www.dati.cz/~slhaters/indexe.htm

Scroll Lock infók

- A Scroll Lock régebben ott van a billentyűzeteken, semhogy bárki is emlékezhetne rá.
- Jól használható az Excelben a kurzorral való görgetésre.
- A PC bekapcsolásakor a Scroll Lock ki van kapcsolva...
- ...de léteznek shareware eszközök, amikkel ezt megváltoztathatjuk.
- Egy átlagos Scroll Lock LED élettartama során annyi áramot fogyaszt, amivel felforralhatunk egy teáskannányi vizet.
- A másik két ősi ereklye, a Pause és a Turbo gomb szintén ott van még néhány PC billentyűzetén.

Hoppá!

Azt mondják, az igazán erős jellemek hajlandóak beismerni, ha hibáztak. Ebben az esetben mi sziklaszilárdnak nevezhetjük magunkat, hiszen őszintén kitárulkozunk. Vegyünk egy mély lélegzetet, és jöjjön, aminek jönnie kell.

Visszakanyarodva a 14. számhoz (tavaly novemberi kiadvány), foltot ejtettünk az Intelen a Pentium 4 processzorról szóló cikkben, amikor azt állítottuk, hogy a chipóriás abbahagyta a Pentium III gyártását. Az Intel megkért bennünket, hogy hívjuk fel a figyelmet arra, hogy bár az 1,13GHz-es chip valóban a legmagasabb órajelű Pentium III, s ennél gyorsabb már nem készül, ám a processzorok gyártását ettől függetlenül nem fejezik be.

Nos, így már rendben is volna a dolog, megkönnyebbültünk, hogy kiköszörültük a csorbát.

Ha megremeg a föld

Ismét megrendezésre kerül az EarthQuake bajnokság. A gigantikus LAN parti helyszíne az ELTE épülete (a Petőfi híd budai lábánál) lesz, ahová a várakozások szerint hosszú tömött sorokban zarándokolnak el a kibersport rajongók százai. A május 4-6-án zajló EarthQuake III-at 450 fő részére hirdették meg a szervezők, de mivel a jelentkezési helyek száma három nap alatt betelt, megpróbálnak még újabb 100-120 embernek helyet szorítani.

A bajnokságon a következő hivatalos versenyszámokban mérhetik össze tudásukat az FPS játékok vállalkozó szellemű hívei: *Quake III Arena* Face to Face (párharc) és csapatjáték, *Quake World* Face to Face és csapatjáték, illetve *Half Life Counter-Strike* csapatjáték.

Ezeken kívül természetesen bármilyen más hálózati játékot kipróbálhatnak a látogatók, amelyek a „play for fun" szervereken futnak.

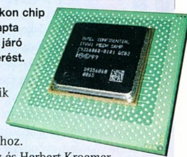


Az EarthQuake aréna minden eddiginél színvonalasabb versennyel várja az érdeklődőket.

A versenyen részt vevők számára 3000 forintba kerül egy jegy, a bámészkodni vágyók már 500 forintért szemtanúi lehetnek a sok száz villódzó monitoron lejátszódó virtuális küzdelemnek.

Küzdeni márpedig érdemes lesz: lapzártánkig nyilvánosságra került a Quake 3 face to face kategóriájának fődíja, amely egy Senorg Enterprise PC 680 P4-1300 típusú erőmű lesz. www.earthquake.hu

PC-s Nobel-díj



A szilikon chip megkapta a neki járó elismerést.

Végre a PC is tiszteletet szerzett magának. A tavalyi fizikai Nobel-díj három olyan emberhez került, akik a legalapvetőbb módon járultak hozzá a mai kor információs technológiájához. Jack Kilby, Zhores Alferov és Herbert Kroemer tekinthetők a szilikon chipek közös atyjának.

Kilby kapta a díj oroszlánrészét, az összesen 915 ezer dollár felét, amiért még 1958-ban először bemutatta, hogy hogyan lehetséges nagy számú elektronikus alkatrészt egyesíteni egyetlen darab szilikonon. Ez volt az első integrált áramkör. Alferov és Kroemer osztozik meg a díj másik felén azokért a legkorszerűbb finomításokért, amelyek gyorsabb és erőteljesebb alkalmazásokhoz vezettek.

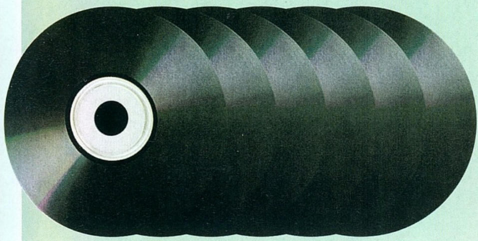
A tudósok december 10-én vették át a díjat a svéd királytól a hivatalos ceremónián, Stockholmban. www.nobelprizes.com

Új 3D-s adattárolás

Dobd félre a nappalit telezsúfoló ósdi DVD-ket és a PC-s DVD-lejátszót. Mit hittél, amikor azt a sok pénzt kifizetted értük? A holnap régen beígért 3D-s adattároló rendszere már megérkezett.

A Constellation 3D nevű vállalat október 12-én mutatta be a Fluorescent Multilayer Disc (FMD) technológiát a Miramax Films segítségével egy műholdon keresztül közvetített digitális filmpremieren New Yorkban. Az FMD lemezt sikerrel használták a *Bounce* című Miramax film lejátszásához. Ezzel, úgy tűnik, lassan a 35mm-es celluloid film is feleslegessé válik.

A C3D új generációs FMD lemeze 100Gb-ot képes tárolni, s olcsó vörös lézer technológiát alkalmaz a tárolt adatok beolvasására a többszörös rétegről – innen a 3D jelölés. Az eszköz várhatóan még idén kereskedelmi forgalomba kerül. www.c-3d.net



Képek a netről

A hazai internetes áruházak között elsőként az eBolt Műszaki Áruház vezette be április 9-étől a digitális fotókidolgozást. Az új képkidolgozási forma az áruház tervei szerint hamar népszerű lesz Magyarországon, és ehhez a professzionális minőségű papírképek elkészíthetősége is hozzájárul.

Vége azoknak az időknek tehát, amikor az elektronikusan tárolt képekről legfeljebb csak gyorsan fakuló házi nyomatokat készíthettek a digitális fényképezőgépek tulajdonosai. A Fuji technológiájára alapozva az eBolt garantálja, hogy a felvételek élesek, színben gazdagok lesznek, és időtállóbbak, mint ha tintasugaras nyomtatóval készültek volna.

A fotók megrendeléséhez nem kell mást tenni, mint az eBolt szerverére feltöltetni a digitális fájlokat, kiválasztani a kívánt papírméretet, darabszámot, majd a fizetési és szállítási módot. Az ígéretek szerint a képek egy-két napon belül házhoz szállításra kerülnek, s immáron valódi fotókat szorongathatunk digitalizált emlékeinkről. www.ebolt.hu

Szenzáció



Azon tűnődünk, mit rejt a név – igen, a domainnév.

Az internet nem olyan nagy, hogy mindenki elférjen benne, ezért nem okozott nagy meglepetést, hogy a domain hatóságok az ICANN-nál nemrég néhány újabb első szintű domainnevet jelentettek be. Hamarosan olyan végződésekkel is regisztrálthatod a kívánt nevet, mint a .kids, .travel, .biz és .web. Amikor ezek a nevek elérhetőek lesznek, valószínűleg az eddigi legnagyobb névmizéria fog kitörni a weben.

Talán nem lenne szükség az új nevekre, ha néhány ember mohó módon nem foglalna le egy csomót közülük. Most azok a hazai cégek jutnak eszünkbe, akik energiát nem kímélve tarják fenn a domainnevek sokaságát arra apellálva, hogy egy nap zsíros haszonnal adnak túl rajtuk. A Bestdomain például kategóriákra osztva kínálja eladásra az internetcímeket. Próbáltad már a www.tavkozles.hu-t? Vagy a hardverek érdekelnek? Nézd meg a www.processzor.hu-t. Persze van még jó pár vállalkozás, akik a webcímek lefoglalására utaznak. Mindez mégse lenne baj, ha izgalmas honlapok várnának bennünket ezeken a helyeken. Erről azonban szó sincs – vagy „A kiszolgáló nem elérhető" üzenetet kapod, vagy unalmas domainkereskedők weboldalaira mutatnak egy-egy hivatkozással.

A domainekért kért gyakran sokmillió forintos összeg – legalábbis egyelőre – meglepően hangzik. Igen kicsi az esélye, hogy bárki is egy-kétszáz ezer forintnál többet legyen hajlandó fizetni bármilyen domainért is. Ugyanakkor a domainkereskedők sem engedhetik meg maguknak, hogy sokáig rajtuk maradjanak a nevek, hiszen azok fenntartása nagyobb tételben már igen húzós összeg lehet.

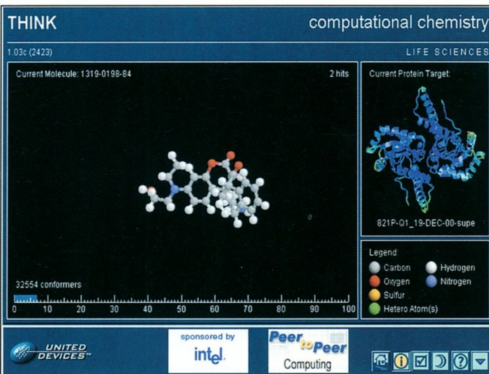
Tudomásunk szerint napjainkig a két legnagyobb értékű domainüzlet a portal.hu (négymillióért) és a netbank.hu (3,5 millióért) volt. Bár azt korábban, valamelyik nagy sikerű amerikai filmben már hallhattuk, hogy „a világon minden eladó", mégis, a mondat lényegét megsejtve, ki fog ezért a domainért 8 milliót adni, különösen ha már a mindeneladó.biz-t is bejegyeztetheted?

Közösen a rák ellen

Képernyővédő programmal csatlakozhatsz a kutatáshoz.

Az Intel és a tudományos kutatói közösség vezetői április elején új közös kezdeményezést jelentettek be, amely során a halálos betegségek elleni küzdelmet szeretnék elősegíteni, méghozzá úgy, hogy PC-k millióit összekapcsolva létrehozzák a világ legnagyobb teljesítményű számítógépes erőforrását.

A program a hálózatra kapcsolt PC és a peer-to-peer technológia erejét alkalmazva az internetet használja olyan erőforrások megosztására, mint a merevlemezek és processzorok. Az Intel Philanthropic Peer-To-Peer programhoz csatlakozott az Amerikai Rák Társaság, a Nemzeti Rákkutatási Alapítvány, az Oxfordi Egyetem és egy szintén amerikai szoftvergyártó cég, a United Device.



A kutatási munkában részt venni kívánó PC tulajdonosoknak egy kis kliensprogramot kell letölteni és telepíteni a www.intel.com/cure **weboldalról.**

Az új kezdeményezés keretében a számítógép-tulajdonosoknak lehetőségük lesz egy internetről letölthető apró program segítségével tudományos kutatásra fordítani gépeik kihasználatlan erőforrásait. A program hasonló egy hétköznapi képernyővédőhöz, amely szabad kapacitás esetén a háttérben munkálkodik és amikor az aktuális adatcsomag feldolgozásával elkészült, azt visszaküldi a United Device szerverére, majd újabbért folyamodik. A várakozások szerint az így létrejövő „virtuális szuperkomputer" számítási teljesítménye meghaladja majd az 50 teraflopot (másodpercenként több billiónyi műveletet), emberek milliói vesznek részt önkéntesen létrehozásában, és tízszer nagyobb teljesítménye lesz, mint a mai legnagyobb szuperszámítógépnek.

Az első lépésben a fejlett világban legtöbb gyermekáldozatot szedő leukémia gyógyszerét keresik, amelynek megtalálásához 24 millió számítógépóra szükséges. Ilyen kapacitása semmilyen kutatólaboratóriumnak nincsen, ám a neten lógó PC-k milliói elvégezhetik a munkát. „Ez az együttműködési kezdeményezés lehetővé teszi, hogy akár három-öt évet is megtakarítsunk a rákellenes gyógyszerek létrehozásában, ami azt jelenti, hogy az ígéretes gyógyszerek sokkal hamarabb piacra kerülnek„– jelentette ki Dr. Sujuan Ba, a Nemzeti Rákkutatási Alapítvány tudományos igazgatója.

Sok más gyógyszerkutatási programot is indítanak a jövőben a Parkinson kortól a cukorbetegségig, ne habozz hát, kutatásra fel! www.intel.com/cure

Tech tonik

Ez a végtelen sok csillogó-villogó drága ketyere csillapíthatatlan vágyakozást gerjeszt bennünk, hogy mind a miénk lehessen. Jobb híján, kipróbáltuk őket.











VideoLogic DRX-601E Digitális Rádió

Kb. 127 000 Ft VideoLogic www.videologic.hu



Ha hallottál már DAB (Digital Audio Broadcasting) rádiót szólni, akkor biztosan felrémlik annak fantasztikus hangja. A VideoLogic DRX-601E szögletes, konzervatív külső háza ezen túl is sok-sok remek tulajdonságot rejt. A basszus kellemesen dübörög, a zeneszámok megszólaltatása kiváló, s a beszélgetős rádiócsatornák is borotvaélesen szólnak. Felvételt készíthetsz az optikai, a digitális és az analóg kimeneten keresztül, illetve a készülékben található 24 bites 96kHz-es sztereó digitális-analóg átalakító segítségével a régi AM/FM rádiódat is rácsatlakoztathatod az analóg adások vételéhez. Ennek a digitális csodának van még egy RDI (Receiver Data Interface) optikai kimenete is, amely lehetővé teszi, hogy megjelenithesd a jövő rádióadói mellett sugárzott szövegeket, grafikákat és videókat.

FujiFilm FinePix 4900 Zoom Digitális Kamera

Kb. 340 000 Ft FujiFilm www.fujifilm.co.uk



A Fuji digitális fényképezőgépe nemcsak külsőben különbözik társaitól a különleges Canon lencséjével, hiszen 4,3 megapixeles Super CCD optikája kiemelkedik a rendszerint kínált 3 megapixelesek közül. Ezt egy ügyes nyolcszögletű rácsos szenzorral érték el, amely több fényt igyekszik befogadni, hogy javítson a képek színén és felbontásán. Az eredmény 2400x1800 pixel felbontású tűéles kép minimális zajjal. (Őszintén szólva, valószínűleg nem veszed észre a különbséget egy 3 megapixeles kamerához képest.) A Canon lencse hatszoros optikai zoom funkciója megfelel egy 35mm-es kamera 32-201mm-es zoomjának. Az ISO beállításokat százas és nyolcszázas érték között variálhatod, beépítettek egy előugró vakut, programozható az expozíciós mód, sőt kézi üzemmód is van. A géppel rövid AVI videó (10 képkocka/másodperc) is rögzíthető.

Sony Memory Stick Egér

Kb. 34 000 Ft Sony www.sony.com



Miért is nem jutott ez eszébe korábban másnak? A Sony talán épp az új MSA-CU55 Memory Stick Egér formájában jött rá valami különlegességre. A már jól ismert, rágógumi formájú adattároló „rudacskát" felhasználva ez az egér gyors és egyszerű módját kínálja az adatok PC-ről való le- és feltöltésének, miközben hagyományos egérként is kifogástalanul működik. USB csatlakozójával villámsebesen letöltheted a képeket a digitális kameráról, a dalokat az MP3 lejátszóról, videórészleteket a MiniDV videokameráról vagy akár az ismerősöknek szánt e-mailek egyszerű szövegeit. A Memory Stick Egér még a jó öreg egéralátétet sem igényli a golyót kiváltó optikai érzékelő miatt, a webes szörfözést pedig a felül elhelyezett görgő könnyíti meg.

Psion Bluetooth Vezeték nélküli PC kártya/Hub

Kb. 51 000/60 000 Ft Psion www.psion.com



Tavaly szinte mindenki hallhatta a varázsszót: a Bluetooth nevű vezeték nélküli szabvány hivatott a technológiát a mobilitás és csatlakoztathatóság új szintjére emelni 2001-ben. Nos úgy tűnik, végre kezdenek feltűnni az első Bluetooth eszközök a nemzetközi piacon. A Bluetooth koncepcióját talán már hallottad fülhallgatóval, telefonnal, PDA-val vagy webböngészővel kapcsolatban, de valójában a Psion inditott útjára először Bluetooth Type 2 PCMCIA kártyát és USB Bluetooth Hubot. A *Psion Bluetooth Manager* szoftver telepitése után csak beteszed a kártyát a notebookba, aztán elsétálsz a PC-hez, amit rácsatlakoztatsz a hubra, és – abrakadabra – a két gép máris összekapcsolódott. És ez még nem minden – a nyomtatót is Bluetooth-kompatibilissé teheted, így a poros kábeldzsungel nélkül nyomtathatsz.

Sharp Half-Pint R-120DK Mikrohullámú sütő

Kb. 42 000 Ft Sharp www.sharp-usa.com



Íme egy új bolondéria. Újabban a számítógépek, laptopok, PDA-k, telefonok és PC perifériák minden elképzelhető típusa áttetsző iMac külsőt kapott. Úgy tűnik, az átlátszó műanyag design hódítása nem állt meg, s mára a konyhákba is eljutott a Sharptól származó Half-Pint R-120DK mikrohullám sütő formájában, amely különböző – például piros, zöld, kék, narancs, lila vagy hagyományosabb (de szintén átlátszó) fekete-fehér – színekben választható. Vajon ki az ötlet szerzője? Talán egy számítógép designer unta meg a minden konyhát betöltő fehér edényeket? Talán csak másnaposan adta be a mérnök a terveket? Akárhogy is, ez a masina az Egyesült Államokban már forgalomba került, ámbár valószínűleg hamarabb az ismeretlenségbe süllyed, mint amig ki mondod azt, hogy Tamagochi.

Mine Terapin Hordozható Adattároló

Ismeretlen ár Terapin www.mineterapin.com



Nevezd aminek akarod, de ez a hordozható adattároló eszköz finoman szólva is multifunkcionális. A zsebkendőnyi méretű gép – körülbelül ugyanakkora, mint egy Nokia 8850-es mobiltelefon – 10-20Gb adat tárolását teszi lehetővé. Akkuja újratölthető, s felszerelték egy 10Mbps Ethernet csatlakozóval is, hogy helyi hálózaton keresztül a netről is letölthess anyagokat. A kis masinéria hangfelvételi funkcióval, a digitális fotókhoz videó kimenettel, és az MP3 illetve WAV fájlok lejátszásához audio kimenettel is megörvendezteti leendő gazdáját. Az e-mail funkció lehetővé teszi a tárolt adatok továbbküldését is. Azt sem szeretnénk elfelejteni, hogy USB porttal is ellátták, így egy PC-hez csatlakoztatva az adatok gyorsan le- és feltölthetők. Bár a rendszer lelke Linux alapú, mégis kompatibilis a Windows 98 és 2000 operációs rendszerekkel.

Kyocera Smartphone PDA

Ismeretlen ár Kyocera www.kyocera-wireless.com



Ez a sikkes, PalmTop-szerű telefon Las Vegasban a CES 2001 kiállításon került bemutatásra. A háromsávos Smartphone működéséhez Palm 3.5 OS rendszert alkalmaz, s számítógépként való használatát egy címjegyzék, jegyzetfüzet, az *Eudora* e-mail program és egy komplett HTML webes böngésző teszi teljessé. Mindezen funkciók egy „jog-dial" kapcsolóval érhetők el a könnyed navigálás érdekében. Hogy a telefon jó híre semmiben ne szenvedjen csorbát, ellátták beszédhang alapú tárcsázással is. A Palm ezen a kiállításon megjelent egy ügyes kis e-pénztárcával is, amely a tulajdonos bankkártyájának adatait tartalmazza. Fizetéskor beírod a PIN kódod, az e-pénztárcát a pénztárgép felé fordítod, s máris megterhelik a szükséges összeggel.

Iomega HipZip Digitális Audio Lejátszó

Kb. 123 000 Ft Iomega www.iomega.com



Az első digitális audio lejátszók ormótlan fenevadak voltak, amelyek végül gyufásdoboznyi méretű zenegépekké fejlődtek. Azt mondják, a történelem ismétli önmagát, ám úgy tűnik, az Iomega a másik irányba lódult meg a stílusosabb és kissé nagyobb designnal. Ez a lejátszó emellett egy teljesen új adattároló eszközzel jelenik meg, amely megoldhatja a hely és a továbbfejleszthetőség hiányának problémáját. A HipZip úgynevezett PocketZip lemezeket használ – az Iomega magnóhoz két ilyen 40Gb-os lemez jár, amelyekre egyenként nyolc-kilenc (128Kbps kódolású) MP3 dalt rögzíthetsz. Támogatja a WMA fájlokat is, így majdnem két albumnyi zenét tárolhatsz ez utóbbi formátumban. Ne feledkezzünk el az EQ és más egyéb finom beállítási funkciókról sem. A HipZip elemei 12 órát bírnak újratöltés nélkül, s ellátták egy USB porttal is.



A Zűrmajom esete az IrDA-val

Az infravörös technológia már most is az életünk része. Az új fejlesztések révén viszont egyre közelebbi kapcsolatba kerülhetünk ezekkel a pici piros fényekkel.

MOST MINDENKI NÉZZE MEG A PC-JE HÁTÁT. A LEGTÖBB FELHASZNÁLÓNÁL a modem, a nyomtató, a szkenner és a többi periféria kábelei kibogozhatatlan elegyet alkotnak. A látvány már önmagában sem valami épületes, arról nem is beszélve, hogy a havonta sorra kerülő, másfél órás kicsomózási hercehurca során a vezetékek és a csatlakozók könnyedén megsérülhetnek, mi több, még az áram is megrázhat minket. Valószínűleg mindenkinek megfordult már a fejében, hogy milyen jó lenne végleg megszabadulni ezektől a bosszantó zsinóroktól. Ha végre olyan világban élhetnénk, amelyben a PC-s perifériák diszkrétebb módon kommunikálnának egymással, és egy új hardver telepítéséhez nem kell olyan kézügyesség, amilyen utoljára Catherine Zeta Jonesnak volt a *Briliáns csapdában*...

A drót nélküli összeköttetést kis távolságok esetén manapság leginkább IrDA-val oldják meg, amely nagyjából a párhuzamos port adatátviteli sebességét kínálja. A technológiát egyre több helyen használják: újabban mobil- ▶

Illusztráció: Eddie Bowen

Infra-granti

Casio WQV-1 Wrist Camera

55 920 Ft + ÁFA
(1) 470-1070
www.timecenter.hu
A Casio Wrist Watch tulajdonképpen nem más, mint egy órába szerelt digitális fényképezőgép. Az elkészült felvételeket az IrDA kapcsolat révén anélkül is áttölthetjük a PC-nkre, hogy az órát levennénk a csuklónkról.

Pro: Valóban „hordozható", gyors infrakapcsolat.
Kontra: A képminőség nem a legjobb, az óra pedig tekintélyes méretű.



Compaq iPAQ Pocket PC

174 439 Ft + ÁFA
(1) 428 6010
www.mikropo.hu
A Compaq tetszetős formatervezésű Pocket PC-je természetesen infrakapcsolattal is rendelkezik. Az iPAQ rengeteget tud, a képernyője pedig a kategória egyik legjobbja.

Pro: Esztétikus és egyszerűen kezelhető.
Kontra: Nehéz és a programok némelyike túl bonyolult.



Siemens S35i WAP telefon

Pannon GSM listaár: 99 900 Ft
Westel 900 listaár: 131 000 Ft
A készülék ára az előfizetéstől is függ!
www.siemens.hu
Letisztult külsejű telefon határidőnaplókat is megszégyenítő képességekkel. Infraportja révén asztali gépekhez és laptopokhoz is csatlakoztatható.

Pro: Jó minőségű, nagy tudású telefon.
Kontra: A formatervezése nagyon puritán.



Sharp PC-AX10 notebook PC

kb. 800 000 Ft
www.sharp.com
Elegáns, de nagy teljesítményű, infraporttal is felszerelt laptop, amely bármilyen IR-kompatibilis eszközzel pillanatok alatt összeköthető.

Pro: Jól néz ki, és tudása egyenértékű az „asztali" gépekével.
Kontra: Szép, szép, de kissé unalmas.



Nokia 8850 GSM mobiltelefon

Pannon GSM listaár: 232 000 Ft
Westel 900 listaár: 280 000 Ft
A készülék ára az előfizetéstől is függ!
www.nokia.hu
Valószínűtlenül apró, ezért rendkívül elegáns mobiltelefon. Egy laptoppal vagy az otthoni PC-nkkel társítva azonnali internet- és e-mailelérést tesz lehetővé.

Pro: Az egyik legszebb és legtöbbet tudó telefon.
Kontra: Nem WAP-os.



telefonokban és digitális kamerákban is találkozhatunk vele.



A Siemens IC35 Unifier infrával kommunikál a mobiltelefonokkal, és beépített WAP-böngészőt is találunk benne.

ÍrD és MoNDD

Az IrDA az Infrared Data Association rövidítése. A szervezetet 1993-ban hívták életre az iparág képviselői abból a célból, hogy közösen dolgozzák ki az infravörös átvitel szabványait. A technológia lényege az, hogy az IrDA-kompatíbilis eszközök (például egy laptop és egy nyomtató) közvetlen (kábeles) kapcsolat nélkül is kommunikálhatnak egymással. Az IrDA eszközök fókuszált, infravörös tartományú fénysugarat használnak. Az IrDA alkalmazásának egyetlen feltétele, hogy a két eszköz „rálásson" egymásra, és a köztük lévő távolság ne legyen nagyobb néhány méternél.

Az IrDA korántsem új technológia. Régóta alkalmazzák, és talán eszünkbe sem jut, hogy például a televíziók távirányítója is ezen az elven működik. Bizonyára mindenkivel megtörtént már, hogy nem volt kedve feltápászkodni a fotelből a TV vagy a hifi bekapcsolásához. A távirányítók ilyenkor nagyon jó szolgálatot tesznek. A TV-k és a laptopok által alkalmazott IrDA-technológia között igazából csak átviteli sebességben van különbség. A TV kevés adatot kap a távirányítótól, tehát nem igényel másodpercenként több Mb-nyi sávszélességet, viszont a számítógépeknél igencsak jól jön, hogy a legújabb IrDA-s eszközök néhány másodperc alatt sok Mb-nyi adatot tudnak megmozgatni.

Akit csak minimálisan is érdekelnek a PDA-k, az bizonyára tudja, hogy az IrDA-technológia ezen a piacon ma már alapkövetelménynek tekinthető.

Kábelbarátok

Akit csak minimálisan is érdekelnek a PDA-k, az bizonyára tudja, hogy az IrDA ezen a piacon ma már alapkövetelménynek tekinthető. Sokáig kellene keresgélni ahhoz, hogy infravörös kapcsolatra képtelen kézi számítógépet találjunk. Ha van egy modemmel felszerelt mobiltelefonunk, a PDA-nk segítségével menet közben is intézhetjük az elektronikus levelezésünket. Az IrDA lehetőségeit a gyártók is egyre jobban hangsúlyozzák: a műholdas csatornákon gyakran látható Palm hirdetések éppen a drót nélküli adatátvitelre helyezik a legfőbb hangsúlyt. (Két szerelvény egymás mellett az állomáson, egyikben a Nő, a másikban a Férfi. A vonatok éppen indulni készülnek, de az utolsó pillanatban a nőnek sikerül átküldenie a telefonszámát a férfi Palmjára stb.)

Infra-struktúra

A felhasználók nagy száma miatt az IrDA jövője rövid távon biztosnak tűnik. Az elkövetkezendő időkben nagyobb energiát használva nagyobb távolságok is áthidalhatóvá válhatnak az IrDA révén. Az átviteli sebesség növekedése – a szakértők néhány éven belül 15Mb/s-ot is elképzelhetőnek tartanak – újabb területeket vonhat be a felhasználási körbe. Egy-két év, és talán már a porszívónkat is távirányítóval fogjuk vezérelni. Az egyre nagyobb teljesítmény és az egyre alacsonyabb ár mind szélesebb rétegek számára fogja elérhetővé tenni az IrDA-technológiát.

Az átviteli sebesség növekedésével MP3-ak vagy WMA-k letöltését is elvégezhetjük IrDA porton keresztül. Képzeljük el, hogy elmegyünk egy szórakozóhelyre, és a DJ által lejátszott zenék valamelyike rögtön elnyeri a tetszésünket. Nagy sebességű IrDA port birtokában ilyen esetben néhány másodperc alatt letölthetjük a kiszemelt számokat a DJ számítógépéről. És ez nem is anynyira távoli lehetőség: a Rio Audio (a Rio 600 gyártója) már most készen áll a rendszer üzembe helyezésére.

Amint látható, akik ma az IrDA-ra tesznek, ha nem is vörös, de legalábbis rózsaszín szemüvegen keresztül látják a világot – tegyük hozzá, teljes joggal. Ha például a Zűrmajmon is lenne infraport, nem kellene egy teljes hónapot várni arra, hogy megint eljöjjön közénk igazságot osztani. PCF

Mi van még?

A hogy azt már fentebb is említettük, az IrDA-technológiában semmi új sincs. Nem is annyira a kora, mint inkább a felhasználás egyre szélesebb területei miatt válik mind nagyobb jelentőségűvé. Az IrDA sikereit azonban egy ideje sötét felleg árnyékolja be, amelynek neve Bluetooth.

A Bluetooth sok szempontból különbözik az infrakapcsolattól. A leglényegesebb eltérés talán az, hogy az előbbi technológia működéséhez a kompatíbilis eszközöknek nem kell „rálátniuk" egymásra. A Bluetooth rádióhullámokat használ az adatátvitelhez, az interferencia elkerülése miatt folyamatosan változó frekvencián. A hatóköre ugyanannyi, mint az infrakapcsolaté – kb. 10 méter –, de az átviteli sebessége sokkal kisebb: csupán 700Kb/s, szemben az IrDA jelenlegi 4Mb/s-os maximális teljesítményével. A Bluetooth tehát lassabb, viszont sokkal rugalmasabb, így komolyan veszélyezteti az IrDA pozícióit.



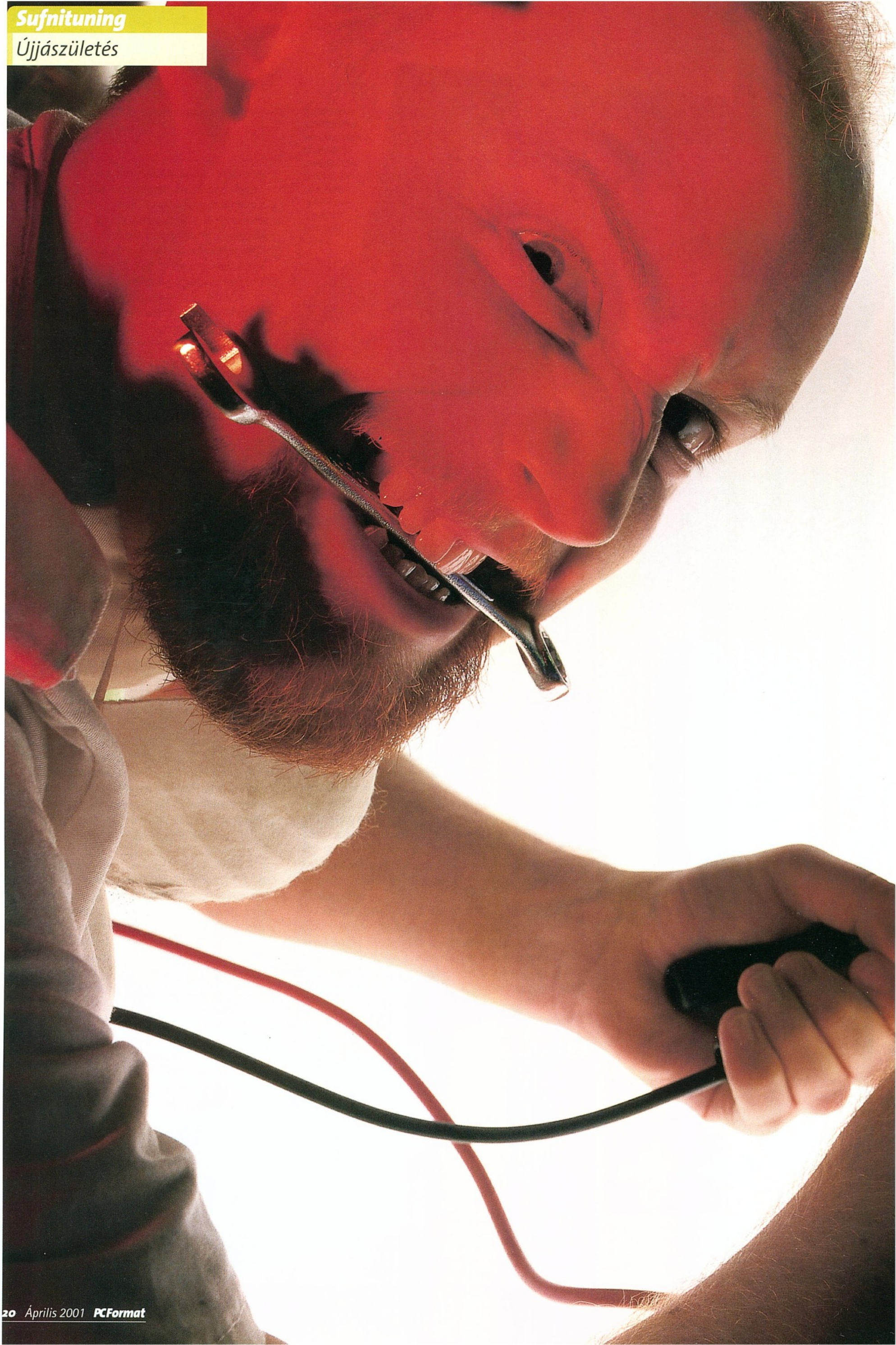
A Bluetooth headsetek, például az Ericsson terméke, remélhetőleg végleg elfeledtetik velünk a jelenlegi kihangosító eszközöket. Nekünk tetszik, de lehet, hogy csak azért, mert szeretjük a *Star Treket*.



Bár a bluetooth-os eszközök listája egyelőre csak néhány mobiltelefon-tartozékból áll, néhány hónap múlva már sokféle perifériát kínálnak majd a gyártók kézi számítógépekhez, laptopokhoz és asztali PC-khez.



Az Ericsson R380 egyszerre kézi számítógép és mobiltelefon. Infraportja segítségével más IrDA-kompatíbilis eszközökkel is kapcsolatba tud lépni, így például könnyedén frissíthetjük rajta a teendők listánkat.



Fotó: Gavin Roberts

ÉLESZD ÚJRA a PC-d

A merevlemezeden felhalmozódó törmelék eltávolításával komoly teljesítménynövekedést érhetsz el.

A MINDENNAPOS HASZNÁLAT ELŐBB-UTÓBB minden számítógépet felőröl. Először csak a teljesítmény csökken, és azt vesszük észre, hogy egyre gyakoribbak a lefagyások. A Windows sokkal lassabb, mint közvetlenül a telepítés után, be-beszaggat a *Quake*, a *Deus Ex* láthatóan szenved, és ijesztő gyakorisággal jelennek meg ilyen-olyan hibaüzenetek.

Ezt sajnos nemigen lehet megelőzni. Nincs olyan PC, amelyen néhány hónap intenzív használat után ne lehetne felfedezni valamilyen szoftveres rendellenességet. Rendszerfájlok tűnnek el vagy íródnak felül, rosszul letörölt programok maradványai tömitik el a merevlemezt, és a rendszer hamarosan egy elektronikus szeméttelep képét ölti magára. Ami eddig megbízható munka- és játszótárs volt, hirtelen kiszámíthatatlan csődtömeggé válik.

Szerencsére van megoldás, mégpedig a PC-nk alapos kipucolása. A merevlemez formattálásával és a Windows újratelepítésével visszatérhetünk abba az állapotba, amikor a számítógépünk az általunk folytatólagosan és különös kegyetlenséggel elkövetett hűtlen kezelés ellenére is hősiesen tartotta magát. A művelethez szükséges néhány óra nem nagy ár ahhoz képest, hogy sokkal gyorsabb rendszert kapunk végeredményül.

„Egyszer még jók lesznek valamire" – csapjuk be magunkat nap nap után.

Itt az ideje, hogy leszámolj a merevlemezen terpeszkedő, impozáns méretű, ám sosem használt shareware-gyűjteményeddel! Képzeld csak el, milyen érzés lenne ismét egy jól áttekinthető Asztalon dolgozni – a jelenlegi 327 parancsikon nagy része amúgy is rég elfeledett alkalmazásokra mutat. „Egyszer még jók lesznek valamire" – mondjuk ilyenkor megbocsátón, talán észre sem véve, hogy ilyen és ehhez hasonló élethazugságokkal csapjuk be magunkat nap nap után.

A következő oldalakon megmutatjuk, hogyan kell nekifogni a PC alapos, de adatvesztés nélküli kitakarításához. Elmondjuk, miként kell előbb particionálni, majd formattálni a merevlemezt, és végül újratelepíteni a Windowst. Elmagyarázzuk, mire kell ügyelni a meghajtóprogramok installálásakor, és hogy milyen egyéb szoftvereknek érdemes helyet szorítani a vincseszteren. A legvégén pedig ötleteket adunk a PC bővítéséhez, és még azt is eláruljuk, miként szabadulhatunk meg a billentyűzet rései között zavartalanul burjánzó biokultúrától.

Amint látjátok, megint sokat vállaltunk fel – ideje hát nekilátni a munkának... ►



Archiválj!

Nem éri meg újratelepíteni a Windowst, ha közben letörlődnek a féltve őrzött MP3-ak és játékállások.

A z archiválás soha véget nem érő folyamat. Mindennap keletkezik valami, amit érdemes biztonságos helyen tárolni, akár az egész napi munkádról, akár a *Deus Ex* éppen aktuális játékállásáról van szó. Mindig van olyan, amit szeretne megőrizni az ember, de hogy pontosan mi az, csak akkor derül ki, ha már letörölte. Ezennel szeretnénk hát átadni valamit abból a sokéves tapasztalatból, amelyet mi szereztünk létfontosságú címlisták, pótolhatatlan dokumentumok, játékállások és netes beállítások letörlésében... Ha csak néhány órát rászánunk a legfontosabb dolgok elmentésére még a formattálás előtt, később sok kitépett hajszáltól, elhullatott könnytől, szétszakadt barátságtól és zátonyra futott kapcsolattól óvhatjuk meg magunkat.

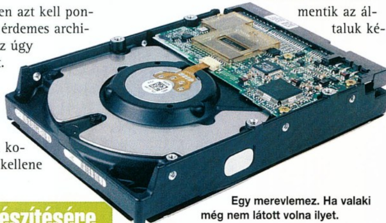
Sok kitépett hajszáltól, elhullatott könnytől, szétszakadt barátságtól és zátonyra futott kapcsolattól óvhatjuk meg magunkat.

Először természetesen azt kell pontosan eldönteni, mit is érdemes archiválnunk. A rövid válasz úgy hangzik, hogy mindent. Ez persze a legtöbb esetben nem jöhet számításba, hiszen extra partíció, másik merevlemez vagy valamilyen komoly archiváló eszköz kellene hozzá. A nagy többségnek be kell érnie a szelektív archiválással. Csak azokat a fájlokat érdemes megőrizni az örökkévalóságnak, amelyek csak nagy erőfeszítés árán állíthatók vissza és amelyek semmilyen más forrásból nem szerezhetők be. A válogatást először a **Dokumentumok** folder tartalmával kezdjük. Ezután keressük meg a szanaszét hánykolódó MP3-akat. Ha egy fájl különösen fontos, készíthetünk belőle két másolatot is – az egyiket tehetjük például egy virtuális internetes meghajtóra.

Archiv(h)áló

Van internetes hozzáférésed? Ha igen, írd fel egy piros papírra a telefonos kapcsolatra vonatkozó legfontosabb adatokat. Nyisd meg a **Sajátgépet**, válaszd a **Telefonos hálózatot** és kérd le meglévő kapcsolatod **Tulajdonságait**. Írd fel egy piros papírra a telefonszámot, a felhasználói nevet és a jelszót. A e-mailjeidet és a címlistáidat az *Outlook Express*-szel és a *Netscape Communicator*-ral is exportálhatod, így már ezek is archiválhatók. Az *IE* **Kedvencek** listáját a **Windows** könyvtárban találod, a *Netscape Navigator* könyvjelzői pedig a **c:\programfiles\Netscape\Users\default\bookmark.htm**-ben tárolódnak. Ezeket szintén vedd fel az archiválandó fájlok közé.

Egyes alkalmazások nem a **Dokumentumok** folderbe mentik az általuk készített fájlokat, ezért a merevlemezt alaposan végig kell nézni (erre a célra legjobb a Keresés funkció vagy az Intéző). Az alkalmazások többnyire a **Program Files** könyvtárba kerülnek. Szánjunk némi időt az egyéni beállításaik lejegyzésére, máskülönben újratelepítés után még sokáig nem azt a képet fogják mutatni, amit addig megszoktunk. Az Asztalon is nézzünk körül, itt is megbújhat néhány archiválandó fájl.



Egy merevlemez. Ha valaki még nem látott volna ilyet.



Az Asztalon lévő fájlokról se feledkezzünk el. A háttérképeket viszont hagyjuk a fenébe...

Meghagyott meghajtók

Vannak fájlok, amelyeket nem kellene mindenképp archiválni, mégis érdemes, ha maradt még valamennyi hely. Ebbe a csoportba tartoznak az internetről letöltött meghajtóprogramok, amelyek pótolhatók ugyan, de időt és fáradságot takarítunk meg, ha ezeket is elmentjük. A legfontosabb talán a grafikus kártya és a modem meghajtóinak megőrzése, de az alaplap működését felügyelő fájlok is ebbe a csoportba tartoznak. Archiváláskor lehetőleg ne használjunk tömörítést: ez csak még tovább bonyolítja a visszaállítást – az archiváláshoz használt eszközök nagy része egyébként is elegendő helyet kínál. Alkalmazásokról szintén nem érdemes biztonsági másolatot készíteni, hiszen szinte lehetetlen megtalálni a hozzájuk tartozó összes fájlt és registry bejegyzést. *PCF*

E-biztonság



MySpace

www.myspace.com

- ✓ Húzd-és-ejtsd
- ✓ Könyvtármegosztás
- ✗ Ronda kezelőfelület
- ✗ Csak 25Mb tárhely
- ✗ Kissé lassú



FreeDrive

www.freedrive.com

- ✓ 50Mb tárterület
- ✓ Tetszetős interfész
- ✓ Surf and Save
- ✓ Funkciókban gazdag
- ✗ Nincs refresh gomb

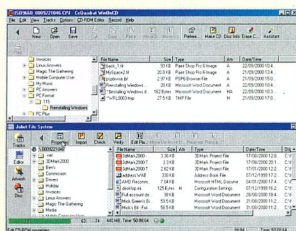


Xdrive

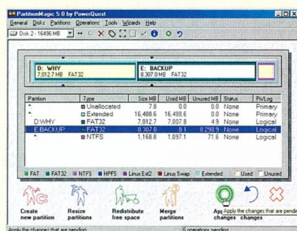
www.xdrive.com

- ✓ Az Asztalról is elérhető
- ✓ Látványos kezelőfelület
- ✗ Hibás szoftver
- ✗ Csak 25Mb tárterület
- ✗ Kevés opció

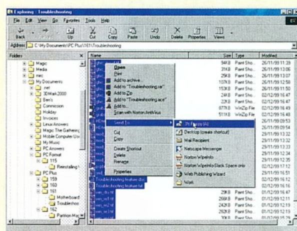
Változatok biztonsági másolat készítésére



Archiválásra a legtöbb felhasználó CD-írót használ. Egy doboz üres CD-vel hatalmas tárkapacitáshoz juthatunk, és a módszer elterjedtségének köszönhetően viszonylag olcsón archiválhatjuk a fájljainkat. További előny, hogy a CD-n tárolt adatok DOS-ból is elérhetők, ha a Windows valami miatt nem akarna működni. A CD-írók egyetlen hátránya, hogy ki kell ismerni őket, máskülönben eleinte sok CD-t rontanak.



Nagy kapacitású a merevlemezed, de csak félig van tele? Akkor csinálj új partíciót, hogy az archiválandók új logikai meghajtóra kerüljenek. A PowerQuest-féle *Partition Magic 5.0*-val tetszőlegesen méretezhetjük át meglévő partícióinkat, és újakat is létrehozhatunk. A particionálás legnagyobb előnye, hogy a fájlok könnyedén áthúzhatók az új logikai meghajtóra, és DOS-ból is elérhetők maradnak. Az FDISK-et lehetőleg ne használjuk.



Ha a CD-írók nem lennének megfelelőek, sok egyéb módszer közül is választhatunk (LS-120, Zip, Jaz, szalagos meghajtók stb.). Ezek az eszközök könnyen kezelhetők és többnyire megfelelő sebességűek. Hátrányuk viszont, hogy a CD-írókhoz képest egyre kevésbé versenyképes az áruk, és az elterjedtségük sem hasonlítható össze a CD-ével. Ha napi rendszerességgel archiválunk, az alternatív módszerek is megteszik – a többieknek jobb a CD-író.



PC Formattálás

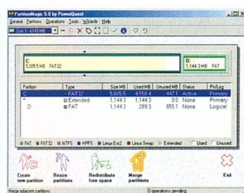


Akármennyire is nagy a kísértés, soha ne fúrógéppel végezzük a merevlemez particionálását.

Felszabadító érzés, amikor egy gombnyomással mindent letörlünk a gépünkről – csak a melltartóégetés ér fel vele.

MIELŐTT MINDENT LETÖRÖLnél a merevlemezről, nem árt bootlemezt (indítólemezt) készíteni – nekünk elhiheted, ezt is tapasztalatból mondjuk. Ezen a lemezen tárolódnak azok a legfontosabb fájlok, amelyek felkészítik a merevlemezt a Windows fogadására. Talán még ennél is fontosabb, hogy bootlemez nélkül particionálás és formattálás után semmit sem tudsz kezdeni a gépeddel (nélküle formattálni sem tudnád, de ez más lapra tartozik).

Bootlemezt készíteni egyszerű, és az előrelátásnak is adunk vele egy pofont. Rákerülnek a CD-ROM meghajtói, így sok vesződségnek vehetjük elejét. Először kattintsunk a **Vezérlőpult/Programok hozzáadása** ikonjára, majd az **Indítólemez** fülre. Ezután tegyünk be egy üres floppyt és kattintsunk az egyetlen lehetséges gombra. Néhány perc múlva egy teljes OS-sel leszünk gazdagabbak egyetlen árva floppylemezen.



Ha fejlett a szépérzéked, hagyd az FDISK-et másra, és a *Partition Magic*-kel particionálj.

Ó, ció, partíció

Ellenőrizzük, hogy a bootlemez életre kelti-e a rendszert. Indítsuk újra a gépet úgy, hogy a lemezt a meghajtóban hagyjuk. Ha nem egy DOS-os interfész jelenik meg, viszont betöltődik a Windows, újból reseteljünk, majd nyomjunk [DELETE]-et vagy [F1]-et. Keressük meg a bootsorrendre (Boot Sequence) vonatkozó bejegyzést, majd a felajánlott lehetőségek közül válasszuk a floppymeghajtót.

A legtöbben két partíciót alakítanak ki: egyet a programoknak, egyet pedig a dokumentumoknak.

A partíció a vincseszter egy logikailag definiált területe, amelyet az OS külön merevlemezként kezel. Az egyes partíciókat anélkül is formattálhatjuk, hogy ezzel befolyásolnánk a többin lévő adatokat (ráadásul a vírusok rombolási lehetősége it is korlátozzuk). A legtöbben két partíciót alakítanak ki, egyet a programoknak, egyet pedig az adatoknak és a dokumentumoknak, de természetesen más felosztás is lehetséges.

DOS prompt Péter

Bár a *Partition Magic* kiválóan használható a partíciók kialakításához, a Windows ingyenes megoldást is kínál (olyan is).

Miután a bootlemezzel elindítottuk a gépet, a DOS promptnál gépeljük be az FDISK parancsot. Töröljük le az eddigi partíciókat és hozzunk létre egy elsődleges (primary) DOS partíciót a merevlemez kapacitásának kb. 80%-án. A maradék helyet alakítsuk kiterjesztett (extended) partícióvá, majd a felén hozzunk létre egy logikai partíciót.

Így két részre bontottuk a merevlemezünket, de még mindig tele van szeméttel. Bootoljunk újra a lemezről, és amikor megjelenik a villogó kurzor, gépeljük be a **FORMAT C:** parancsot, majd üssünk entert. Ezzel formattáljuk az elsődleges partíciót. A másik partíció kitisztításakor ugyanígy kell eljárnunk, de a betűjelet C-ről D-re kell cserélnünk. Most már készen állunk a Windows újratelepítésére. **PCF**

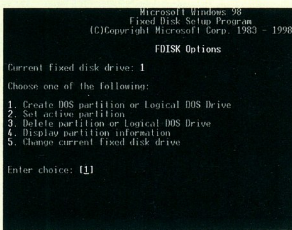
Néhány jó tanács

- Formattálás előtt archiválj. Nincs rosszabb érzés annál, mint elveszíteni az összes játékállásunkat, az e-mailjeinket vagy egy majdnem kész regényt.
- Kipróbált indítólemez nélkül ne fogjunk hozzá a formattáláshoz – aki a Microsofttal kezd, annak a legrosszabbra is fel kell készülnie.
- Az FDISK-ben a FAT32-t válaszd, máskülönben nem tudod kihasználni a merevlemezed teljes kapacitását.
- Ha az archiválandók számára már létrehoztál egy partíciót, ne használd az FDISK-et, mert minden adatod elvész.
- A BIOS-ban kapcsold ki a vírusellenőrzést – a Windows így megváltoztatja a Master Boot Recordot, amit a vírusvédelem nem enged.

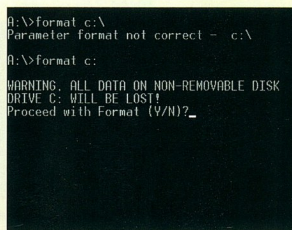
Formattáld a PC-d a PC Formattal



Először is indítólemezt kell készítenünk. Ezzel akkor is munkára bírhatjuk a gépet, ha minden a fent leírtaknak megfelelően végeztünk, vagyis már semmi sincs a merevlemezünkön. A bootlemez fontosságát nem lehet elégszer hangoztatni, formattálás után ugyanis ez az egyetlen kapcsolat a gépünkkel. Éppen ezért elkészítés után ki is kell próbálni. Ha mégsem erről bootolna a gép, a BIOS-ban állítsuk át a bootsorrendet.



Bár a következőket indítólemez nélkül is el lehet végezni, ezt a lehetőséget nem ajánljuk senkinek. Indítsuk el a rendszert a bootlemez segítségével és várjunk addig, míg az A:\> felirat és egy villogó kurzor jelenik meg a képernyőn. Gépeljük be az FDISK parancsot, és üssünk entert. Ezzel a segédprogrammal partíciókat hozhatunk létre, de ne feledjük, hogy a merevlemez összes adata elvész a művelet közben.



Most formattáljuk az új partíciókat. Mindet egyenként kell formázni, tehát az elsődleges meghajtó után az adatok partícióit is vegyük sorra. A műveleteket a véletlen törlések elkerülése érdekében minden alkalommal jóvá kell hagyni. Maga a formattálás jó néhány percig is eltarthat, különösen nagy merevlemez esetén – nyugodtan megihatunk közben egy kávét. Miután elkészültünk, rögvest használatba is vehetjük frissen sterilizált merevlemezünket.

A Win9x újratelepítése

OS nélkül a számítógép egy rakás ócskavas csupán. Itt jön be a képbe a Windows.

ENGEDD MEG, HOGY ELŐSZÖR IS GRAtuláljunk vadonatúj számítógépedhez, és mindjárt fel is hívjuk a figyelmed egy apróságra: ez a PC-d soha többé nem lesz már olyan gyors, mint most. Más kérdés, hogy a jelenlegi helyzetében nem használható semmire. Tegyünk hát fel rá egy operációs rendszert, ami lelassítja ugyan a gépet, de egyúttal életet is lehel bele.

Már valószínűleg kikészítetted a régi Windowsod install CD-jét, de talán nem árt, ha telepítés előtt elgondolkodsz a lehetséges folytatáson. Nem, most nem a Linuxra gondolunk, inkább arra, hogy melyik Windows-verziót érdemes feltenni a gépedre. Ha még mindig Win95-öt futtatsz, pillants a naptárra, és nézd meg, melyik évben járunk most. Nincs mit szépíteni rajta: a Win95 lassan már hivatalosan is múlt századi operációs rendszernek számít. A Windows-sorozat sokat fejlődött a Win95 megjelenése óta, ezért a legokosabb, ha mindjárt a legújabbat, nevezetesen a Windows ME-t teszed fel a gépedre.

Az upgrade azoknak is melegen ajánlott, akik Win98-at futtatnak. Az utóbbi második része (Win98 SE) már problémásabb eset: viszonylag friss OS-ről van szó, amely sok új technológiát támogat, de hiába szebb nála az ME, néhány javítás miatt nem biztos, hogy megéri lecserélni az SE-t.

A kockázatokról és mellékhatásokról kérdezze meg kezelőorvosát vagy gyógyszerészét.

Setup etap

Miután döntöttél a feltenni kívánt OS ügyében, vedd elő a megfelelő install CD-t, tedd be a meghajtóba és készülj fel kb. egyórányi várakozásra.

Ha még mindig Win95-öt futtatsz, nézd meg, melyik évben járunk.

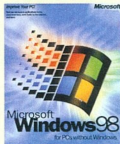
A bootlemezzel indítsd újra a géped és engedélyezd a CD-ROM-támogatást. Míg felpörög a CD, keresd meg, milyen betűjelet adott a DOS a CD-ROM-nak, és ezt gépeld be a prompt után, egy kettőspont kíséretében (pl. E:). Ezután írd be, hogy setup, és láss csodát. A program előbb lefuttat egy gyors rendszertesztet, megnézi, lesz-e elég hely a merevlemezen és nincs-e rajta valamiféle hiba.

Ha upgrade Windows-verziót vettél (ami nagyon valószínű, lévén hogy jóval olcsóbb), sajnos némi CD-cserélgetésben is részed lesz, mivel el kell hitetned a setuppal, hogy az előző verzió is a birtokodban van. Ez a megoldás meglehetősen idegesítő, de legalább nem kell két Windowst feltenned. Ezután pihenés következik, legalábbis a részedről – a Microsoft propagandagépezete számára most kezdődik csak igazán a munka: a Windows betöltődése közben az adott verzió nagyszerűségéről olvashatnál, de ne fáraszd magad, teljesen felesleges.

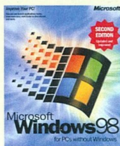
Miután a setup végzett a fájlok átmásolásával, a Windows újraindítja a gépet, majd a *Terminátor* modorában megkérdi, hány óra, és hogy a világ mely pontján van per pillanat. Ezután újabb restart következik, amikor is a Windows megpróbálja konfigurálni a gépben lévő hardvereket a saját meghajtóprogramjai segítségével. Ez nem fog neki sikerülni, de a művelet végén legalább használható gépet kapunk eredményül, amelyet azután igényeink szerint konfigurálhatunk. PCF

Melyik Windows?

Windows 95
Instabil meghajtóprogramok, nem létező USB-támogatás, kuszaság mindenütt – sokat veszítesz, ha még mindig ezt használod.



Windows 98
Nagy előrelépést jelentett az elődjéhez képest, de a régi hibákat újabbakkal is tetézte. Ha azt akarod, hogy kevesebbszer fagyjon le a géped, upgrade-elj!



Windows 98SE
Az eredeti verzió javított változata néhány újdonsággal megspékelve. Akik Win98SE-t használnak, egyelőre ne frissítsenek.



Windows ME
Legújabb, legjobb és alapból lehet CD-t rippelni vele. Jól nézz ki, stabilabb, mint az elődei és gyorsabban töltődik be. Ezt vedd meg!

Hogyan telepítsük a Windowst

```
A:\>dir f:

 Volume in drive F is Windows Me
 Volume Serial Number is 80D6-3538
 Directory of F:\

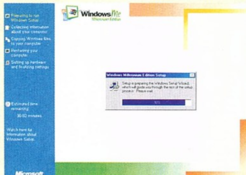
CODE     TXT            67  19/09/00  12:20 Code.txt
ADD-ONS        <DIR>        19/09/00  12:20 add-ons
AUTORUN        <DIR>        19/09/00  12:20 autorun
AUTORUN  INF            63  08/06/00  17:00 autorun.inf
CDSAMPLE       <DIR>        19/09/00  12:20 cdsample
DRIVERS        <DIR>        19/09/00  12:23 drivers
README   TXT         2,390  08/06/00  17:00 readme.txt
SBSI           <DIR>        19/09/00  12:23 sbsi
SETUP    EXE         4,144  08/06/00  17:00 setup.exe
SETUPTIP TXT         3,409  08/06/00  17:00 setuptip.txt
TOOLS          <DIR>        19/09/00  12:24 tools
WIN9X          <DIR>        19/09/00  12:24 win9x
         5 file(s)      10,073 bytes
         7 dir(s)            0 bytes free

A:\>f:
```

(1) A Windowst teljesen üres merevlemezre sem ördöngösség feltenni, sőt még kevesebb is a megválaszolandó kérdés ahhoz képest, mint amikor egy meglévő Windowst upgrade-elünk. Indítsuk el a gépet a bootlemezzel, válasszuk a CD-ROM-támogatást és jegyezzük meg, milyen betűt osztott ki a DOS a CD-meghajtónak. Gépeljük be ezt a betűt és egy kettőspontot, majd üssünk entert, és a SETUP szó beírásával kezdjük meg a Windows telepítését.



(2) A telepítőprogram ezután megvizsgálja, milyen állapotban van a merevlemez, és hogy elegendő hely van-e rajta. Ha ezzel végzett, betölt egy némileg mutatósabb interfészt, aztán pedig ismét lázas ellenőrzésbe kezd, ezúttal önmaga régebbi változatát keresve. Ha upgrade-et telepítünk, szükség lesz a régebbi Windows-változat CD-jére is, máskülönben a setup nem hiszi el, hogy jogosultak vagyunk a frissítés használatára.



(3) Ha ezzel is készen vagyunk, a telepítőprogram betölti a Telepítő Varázslót, amely ezek után néhány unalmas kérdést fog feltenni. A termékszámot a Windows CD tokján találod (többet sajnos már nem segíthetünk). Fontos, hogy a telepítés fajtájának megadásakor az Egyénit válasszuk, ahol azt is megadhatjuk, mely segédprogramok kerüljenek a gépünkre. Ha például sosem játszunk az *Aknakeresővel*, felesleges feltenni.

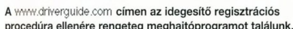
Utolsó simítások

„Most mondja szépen, hogy áááá...!"

A megfelelő fájlok nélkül nem tudjuk kihasználni a gépünkben rejlő lehetőségeket.

Feltelepítetted végre a Windowst a teljesen üres merevlemezre, és legszívesebben már nyúlnál is a *Deus Ex* vagy a *Quake III* CD-ért, hogy kiheverd a fáradalmakat. Sajnos ezzel egy kicsit még várni kell, mivel a számítógéped egyelőre nincs megfelelően konfigurálva arra, hogy egy FPS nyugodt szívvel elfusson rajta. Ezen a helyzeten leginkább a meghajtóprogramok gyors lecserélésével lehet javítani. Nem katasztrófa, ha a drivereket nem archiváltad, hiszen egyéb módon is hozzájuk lehet jutni.

Ülsz a géped előtt, és már alig várod, hogy beállítsd a grafikus kártyád, hiszen a Windows eddig bizonyára csak egyszerű, VGA-kompatibilis kártyaként kezelte. Érdemes mindjárt a legújabb drivert feltenni, mivel a PC lelkivilágának nem tesz jót, ha sűrűn cserélgetjük a meghajtóprogramokat. Irány tehát az internet, minden meghajtóprogramok első számú lelőhelye.



A www.driverguide.com címen az idegesítő regisztrációs procedúra ellenére rengeteg meghajtóprogramot találunk.

Csak a legújabb drivert érdemes installálni, mivel a PC lelkivilágának nem tesz jót a meghajtóprogramok sűrű csereberéje.

A piros papiros

Emlékezz vissza, hová tetted azt a piros papírlapot, amelyen az internetkapcsolatod részleteit örökítetted meg (ugye milyen jó, hogy piros?). A **Vezérlőpultban** a **Telefonos hálózat** menüben hozz létre egy új kapcsolatot. Ha ezzel megvagy, elkezdheted a böngészést és a szükséges fájlok letöltését. Először a grafikus kártyához keress meghajtót, hogy a képernyőt nézve barátságosabb felbontás és színmélység nézzen rád vissza.

Ha nagyobb fájlokat is le akarsz szedni a netről, előbb keress egy olyan segédprogramot, amely a megszakadt letöltéseket is helyre tudja állítani. A *GetRight*-ot (www.getright.com) sokan dicsérik, érdemes kipróbálni. Valószínűleg szükséged lesz a *WinZip*-re is, hogy a letöltött meghajtókat és programokat azonnal használatba tudd venni. Más segédprogramot egyelőre ne telepíts. A WinME-ben még *WinZip* sem kell, mivel a „zippelt" fájlokat könyvárként kezeli.

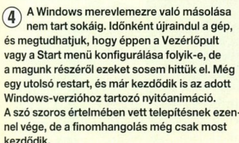
Piszkos munka

Most már minden fájl rendelkezésedre áll ahhoz, hogy konfigurálni tudd a hardveredet (ha nem találod a szükséges meghajtóprogramokat, látogass el a www.driverguide.com címre). A legtöbb drivernek saját telepítőprogramja van, amely elvégzi helyetted a piszkos munkát, de azért köztük is vannak kivételek. Utóbbi esetben előbb ki kell csomagolni a drivert egy könyvtárba – erre a célra érdemes külön foldert rendszeresíteni, pl. **Driver** névvel –, majd hozzá kell rendelni a megfelelő hardverelemhez. Ehhez lépj be az **Eszközkezelőbe** (jobb klikk a **Sajátgépre**, majd **Tulajdonságok**), és keresd meg a hardvert. Ha nem találod, valószínűleg az **Egyéb eszközökben** bújt el. Ezután jelöld ki, a **Tulajdonságok/Illesztőprogram** menüben kattints az **Illesztőprogram frissítése** gombra, és add meg azt a helyet, ahová kitömörítetted a fájlokat.

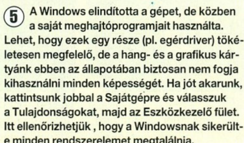
Na most már tényleg jöhet a jó öreg *Deus Ex*... PCF

Tippek és trükkök

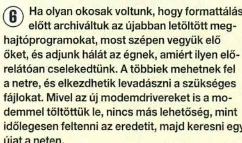
- Az Eszközkezelőt leggyorsabban a [Windows billentyű]+[PAUSE/BREAK] kombinációval érheted el.
- Ha rossz meghajtóprogramot telepítettél, indítsd újra a Windowst Csökkentett Mód-ban, és az Eszközkezelőből távolítsd el az adott hardvert.
- A rendszerelemek egy részéről azt sem tudod, mire valók? Ez azért van, mert egymás alá vannak rendelve. Előbb az ismert hardverelemek meghajtóját telepítsd, és csak azután nézz újra körül.
- A Lemezmeghajtók tulajdonságainál jelöld be a DMA-ra vonatkozó négyzetet – ezzel sokat javíthatsz a rendszer összteljesítményén.
- Bár a referencia-meghajtók nem olyan szépek, mint a gyártók saját driverei, általában sokkal gyorsabbak náluk.



4 A Windows merevlemezre való másolása nem tart sokáig. Időnként újraindul a gép, és megtudhatjuk, hogy éppen a Vezérlőpult vagy a Start menü konfigurálása folyik-e, de a magunk részéről ezeket sosem hittük el. Még egy utolsó restart, és már kezdődik is az adott Windows-verzióhoz tartozó nyitóanimáció. A szó szoros értelmében vett telepítésnek ezennel vége, de a finomhangolás még csak most kezdődik.



5 A Windows elindította a gépet, de közben a saját meghajtóprogramjait használta. Lehet, hogy ezek egy része (pl. egérdriver) tökéletesen megfelelő, de a hang- és a grafikus kártyánk ebben az állapotában biztosan nem fogja kihasználni minden képességét. Ha jót akarunk, kattintsunk jobbal a Sajátgépre és válasszuk a Tulajdonságokat, majd az Eszközkezelő fület. Itt ellenőrizhetjük, hogy a Windowsnak sikerült-e minden rendszerelemet megtalálnia.



6 Ha olyan okosak voltunk, hogy formattálás előtt archiváltuk az újabban letöltött meghajtóprogramokat, most szépen vegyük elő őket, és adjunk hálát az égnek, amiért ilyen előrelátóan cselekedtünk. A többiek mehetnek fel a netre, és elkezdhetik levadászni a szükséges fájlokat. Mivel az új modemdrivereket is a modemmel töltöttük le, nincs más lehetőség, mint ideiglenesen feltenni az eredetit, majd keresni egy újat a neten.



A szükséges plusz

Tanúsíts önmérsékletet, és ne tedd tele a merevlemezed mindenféle programmal. A kevesebb néha több is lehet...

MINDENT ELRENDEZTÉL a meghajtóprogramokkal kapcsolatban, és a kezed már magától ráállna az egér+billentyűzet kombinációra, de még egyetlen játékot sem telepítettél és a korábbi alkalmazásaid sem kúsztak fel a vincseszteredre. Itt most megint állj meg egy percre, még mielőtt ismét csigatempójúra lassítanád vissza a gépedet. Ha mást nem is jegyzel meg ebből a cikkből, legalább azt vésd az eszedbe, hogy a merevlemezt nem szükséges teleszórni mindenféle limlommal.

Jó játék volt, szent igaz, de nincs értelme feltenni a *Quake II*-t, ha már évek óta nem játszottál vele. Ugyanígy megspórolhatod a *PowerPoint* telepítését is, ha még soha életedben nem készítettél és nem nyitottál meg egyetlen prezentációt sem – csak a géped lassítod vele.

Készítettünk egy listát a legfontosabb alkalmazásokról és segédprogramokról, amelyeket szinte gondolkodás nélkül feltelepíthetsz a PC-dre. Más programra csak akkor lesz szükséged, ha a munkád, a hobbid vagy egyéb, számítógéppel kapcsolatos elfoglaltságod miatt úgy gondolod, nem lehetsz meg nélküle. PCF

Pucoválj!



Először is, kezdd a munkát a monitorral, hiszen ez a számítógéped lelkének tükre, vagy valami ilyesmi. Puha, enyhén nedves ronggyal töröld tisztára a képernyő körül a műanyag burkolatot, különös tekintettel a kezelőszervekre. A monitor hátát egy teljesen száraz ronggyal töröld, nehogy a rések között belemenjen a víz. Végül ablaktisztítóval töröld át a képernyőt, ezáltal eltávolíthatod róla az óhatatlanul is rákerülő ujjlenyomatokat.



A következő lépést a gyengébb idegzetű olvasók talán ki fogják hagyni, pedig teljesen felesleges aggódniuk, hiszen ezt a módszert profi komputertisztítóktól lestük el. Hozz egy mosogatókefét a konyhából, de előbb cseppents rá egy leheletnyi vizet. Ezután alaposan dörzsöld át vele a billentyűzetet, fentről lefelé és jobbról balra egyaránt. Jobb, ha előtte ki is húzod a csatlakozóból, mert a végén még véletlenül megidézed Mardukot vagy Utnapistimet.

PC-s túlélőkészlet



Word 2000
A világ legelterjedtebb szövegszerkesztőjével bármilyen feladatot el tudsz végezni.



Paint Shop Pro 7
Képszerkesztés és számítógépes grafika felsőfokon: a *Paint Shop Pro*-nak minden PC-n ott a helye.



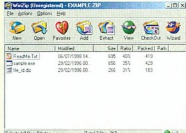
PC-enciklopédia
Feltettük a 15. szám lemezmellékletére, így semmi akadálya, hogy te is megismerkedj vele.



Internet Explorer 5.5
Az internet fontos, ezért a legjobb böngészővel keresgéljünk rajta – ráadásul Windows is ezt szereti.



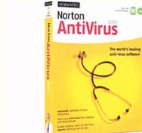
Painter 5.5
A legjobb, természetes rajzeszközöket imitáló program – teljes verzió a 12. szám mellékletén.



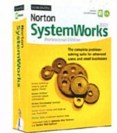
WinZip
A .zip fájlokat (a netről letöltött fájlok többségét) a *WinZip*-pel tudod a legkönnyebben kezelni.



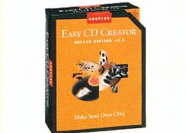
Web Ferret
Ez a többszörös kereséseket is támogató netes program rendszert visz a világháló rendezetlenségébe.



Norton AntiVirus 2001 v7.0
Amennyi gonoszság manapság a világban van, nem árt jól bebiztosítani magunkat...



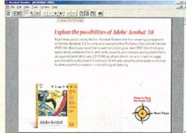
Norton System Works 2001
Windowsos rendszerünk karbantartását érdemes külső programokra bízni.



Easy CD Creator Deluxe V4
A CD-írókat szinte utánunk dobják a boltokban, most már csak jó CD-író programot kell szereznünk...



WinAmp
Az MP3 népszerűsége töretlen, és az is marad, míg ilyen jó lejátszókat készítenek hozzá.



Adobe Acrobat Reader
A kézikönyveket manapság .pdf formátumban adják közre. A Readerrel végre el is olvashatjuk őket.



RealPlayer
Ezzel a nélkülözhetetlen multimédiás programmal audio- és videofájlokat egyaránt lejátszhatunk.



Quake III Arena
A multiplayer játékok koronázatlan királya – tegyük fel, amint konfiguráltuk az internetkapcsolatunkat.



Deus Ex
Minden idők legjobb belső nézetű lövöldözőse. Csak nehogy téged is hatalmába kerítsen a paranoia.



Half-Life: Counter-Strike
A *Deus Ex* megjelenéséig a *Half-Life* volt minden idők legjobb játéka. A fénye máig sem kopott meg.

Alkati részek

Kitakarítottad a számítógéped? Remek, de ha igazi sebességnövekedést akarsz, upgrade-elned kell a részegységeket.

Most, hogy szoftverfronton végre rendet raktál a gépedben, ideje áttérni a PC-d fizikai részeinek megtisztítására. Ez természetesen nem éppen létszükséglet, de sokat ront az összhatáson, ha a virtuális nagytakarítás ellenére nagyon is reális ujjlenyomatok és zsírfoltok díszelegnek a képernyőn vagy a billentyűzeten. Fogj hát egy rongyot vagy szivacsot, és dörzsöld át az összekoszolódott felületeket. Ne félj, nem lesz semmi baj, csak ne használj sok vizet, és előtte húzd ki a gépet a konnektorból.



Ha teljes pompájában akarod viszontlátni a *Quake*-et, upgrade-elni kell a hardvereidet.

Akik még ezek után sem lennének elégedettek a gépük teljesítményével, azoknak érdemes elgondolkodniuk azon, hogyan bővítsenek. Felesleges úgy belekezdeni az upgrade-be, hogy nem tudod, milyen javulást várhatsz tőle – ezért is emeltünk ki három alkatrészt, amelyek a legtöbbet számítanak a rendszer összteljesítménye és/vagy a *Quake III* gyorsasága szempontjából. A három részegység egyidejű cseréjével drámaian fog javulni a PC-d életminősége. Abban az esetben sem kell bánkódnod, ha nincs elég pénzed mindhárom alkatrész upgradejére – tőlünk ugyanis még azt is megtudhatod, melyik részegység mennyibe kerül. PCF

„Nyugalom, legfeljebb annyira fog fájni, mint egy szúnyogcsípés."

Pucoválj!



Programjaink zavartalan működtetéséhez az egerünket is tisztán kell tartanunk. A valóságos egérrel ellentétben a PC-s egér tisztítását azzal kezdjük, hogy a belsejét kiteszszük az asztalra, majd alkoholba vagy benzinbe mártott fültisztító pálcikával lekenjük a golyót és a görgőit. A golyót érdemes minél gyakrabban kivenni az egérből, és markolászni egy kicsit, hogy lejöjjön róla a kosz.

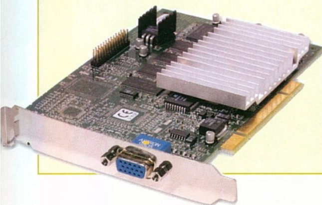
Három a hardver igazság

Grafikus kártya

Azóta, hogy az nVIDIA és társai nem nyugszanak, ha legalább félévente nem hoznak ki egy-egy új terméket, az upgrade-nek mindig van értelme. Ha viszonylag új processzorod van, leginkább a GeForce 2 és a Radeon alapú kártyák jöhetnek szóba – ezek ára ÁFA-val együtt nagyjából 70 ezer Ft-nál kezdődik.

Jó kártyát szerencsére már kevesebb pénzért is adnak. A GeForce 2 MX ára a közelmúltban nagyot esett – kb. 38 ezer forintba kerülnek. Bármilyen kártyát is válasszunk, előbb nézzük meg, van-e AGP port a gépünkben. A GeForce-ok esetén megfelelő hűtőventillátorra is szükségünk lesz.

A grafikus kártyák piaca fellendülőben van, így a legtöbb boltban sokféle típus közül választhatunk. Az árak hétről hétre és boltról boltra is változnak, ezért vásárlás előtt hasonlítsuk össze az árlistákat és telefonon érdeklődjünk az üzletben.



Memória

Volt idő – nem is olyan régen –, amikor nettó 9 ezer Ft-ért lehetett 128Mb-os RAM modult venni. Kis emelkedés után az árak stabilizálódni látszanak – manapság már a bruttó 15 ezer Ft körüli érték a jellemző. Jó hír viszont, hogy még mindig a memóriabővítés a legegyszerűbb módja a gépünk felgyorsításának. Ha még mindig csak 64Mb-nyi (vagy még kevesebb) RAM-unk van, éppen ideje váltani.

A memóriabővítéskor rá kell kérdezni a RAM sebességére (66, 100 vagy 133MHz), továbbá arra, hogy 72 vagy 30 tűs-e. Az alaplap leírásában elolvashatjuk, milyen modulok használhatók benne (ha nincs meg, vegyük le a ház fedelét, és nézzük meg). A RAM-piac olyan, mint a tőzsde: az árak magasba szökhetnek és a mélybe zuhanhatnak néhány nap alatt.

Processzor

Elérkeztünk a legfontosabb alkatrészhez, a CPU-hoz. Az AMD-nek sikerült végre sebet ejtenie az Intelen, és mostanában obszcénul gyors processzorokat hozott ki nagyon kedvező áron. Az egyetlen probléma, hogy az új AMD-khez új alaplap is kell, ezért nagyon új processzort csak akkor válasszunk, ha a hozzá való alaplapot is meg tudjuk venni (plusz kb. 45 ezer Ft).

A megfelelő processzor kiválasztásában ismét az alaplap leírása lesz segítségünkre. Megéri ellátogatni a gyártó weboldalára, hátha egy frissítéssel megoldható a gyorsabb CPU-k (700MHz-esnél lassabbat nem érdemes venni) támogatása is. CPU-vásárlás előtt jegyezzük fel, milyen foglalat van (socket vagy slot) az alaplapon, és hogy milyen sebességen futnak a memóriamodulok. A processzorok ára sebességtől függően 20 ezer Ft és a csillagos ég között mozog.



Bájos





Csevely

Modem, mobil, internet... A kommunikációs technológia naponta dob újabb kifejezéseket a köztudatba, jelentésükkel nem árt tisztában lenni. Branyiczky Gábor készített egy körképet.



A LIG PÁR, DE MAXIMUM NÉGY-öt évvel ezelőtt még „nagy szám" volt az internetkapcsolat. Ma már egész általánosnak mondható, sőt egyre inkább elképzelhetetlen modem nélkül az otthoni PC is. A mobiltelefonok is terjednek, mint nyirkos időben a „felső-légúti megbetegedés", nem lehet úgy buszra vagy vonatra szállni, hogy valamely utastársunk zsebéből-táskájából fel ne csendülne a könnyűlovassági nyitány, vagy a Mekk Mester szignálja. Nem is csoda, hiszen a két legnagyobb hazai mobiltelefon-szolgáltató már milliós nagyságrendben számolja előfizetőit. Az persze egy érdekes oldala a kérdésnek, hogy mire is használjuk ezeket a lehetőségeket, és főképp, hogyan; de az internethasználatban nálunknál előrébb tartó népek már bebizonyították, hogy pornó és illegális program, zene és miegymás forrásánál sokkal több az információs szupersztráda. Mint ahogy a „bunkofonálás" is szépen lassan ki fog veszni, hiszen ahogy egyre kevésbé számít az, ha valaki villant egy mobilt, úgy fogják megtanulni és alkalmazni az eleddig harsányan hivalkodó telefontulajdonosok is a kultúráltabb vidékeken a kezdetektől fogva létező illemszabályokat.

Jó és rossz szokásoktól és előítéletektől eltávolodva, csupán a fejlődés oldaláról vizsgálva a kommunikációt azt láthatjuk, hogy az új lehetőségek nemcsak jelen vannak a mindennapjainkban, de egyre nélkülözhetetlenebbé is válnak. Ha nagyon sarkosan fogalmazunk, akkor az emberi történelem, a túlélés és fejlődés nagyon gyakran semmi máson nem múlt, mint a mind jobb kommunikáción, a barlangrajzoktól a füstjeleken át az e-mailig és WAP böngészős mobiltelefonokig. ▶

Mozgásban

AZONNAL KÉSZ AKARSZ LENNI a kommunikációra? Akkor kell egy mobiltelefon. A világ természetesen ebben sem egységes, egész más alapokon működő rendszereket emlegetnek mobiltelefonként az USA-ban és némely távol-keleti országban. Ráadásul léteznek olyan készülékek is szép számmal, melyek több szabványt is támogatnak, így még akkor is találhatsz megoldást a megszokott telefonszámok és szolgáltatások többségének megtartására, ha nem GSM territóriumba tervezel kirándulást.

A GSM felhasználók száma 1999-ben elérte a 200 milliót. Lassan nem tudni, hol ér véget a telefon, és hol kezdődik az internet.

Ha azt mondom, hogy Magyarországon dinamikusan fejlődik a mobilkommunikáció, akkor bízvást számíthatok egy jelölésre a finom fogalmazások versenyének éves döntőjében, hiszen alig több mint 10 év telt el azóta, hogy 1989-90-ben megjelentek az első rádiótelefonok.

Nagy fordulatot 1994 hozott, két szolgáltatóval ekkor érkezett meg hozzánk is a GSM szabvány, ami nagyságrendekkel több lehetőséget rejtegetett és rejteget magában, mint elődje. A szélesebb frekvenciatartomány, az igen részletesen meghatározott és ezért rendszeren belül valóban kompatíbilis szabvány ugyanis digitális, valahogy úgy viszonyul elődjéhez, mint az ISDN a hagyományos telefonhoz.



Interaktív TV műsorok: SMS tagline a csiszar.hu képernyőjén.

Betűk csábítása

A mobiltelefonok egyik nagy varázslata az SMS küldés lehetősége. Maga a betűszó a Short Message Service, vagyis a rövid szöveges üzenet szavakból áll össze, és igazi karrierjét napjainkban éli. Érdekes módon a funkció sokáig csak egy misztikus lehetőség volt a mobiltelefonok menüjében, a kezdetekkor nem is minden szolgáltató adott rá lehetőséget, vagy csak külön szolgáltatásként előfizetve. Ma már az alapcsomag részévé vált, sőt az ingyen üzenetek számában is kezdenek egymásra licitálni a szolgáltatók.

A lehetőség azonmód meghozta az igényt is, a két-három éve hirdetésekkel, játékokkal és TV műsorok „SMS interaktívvá" tételével népszerűsített szolgáltatást idén 200 milliárd üzenet erejéig veszik majd igénybe az előfizetők, a GSM Association előrejelzése szerint. Az átlagos üzengetők havi 20-40 SMS-t küldenek és fogadnak, míg az igazi mániákusok között feljegyeztek már 3000 feletti havi forgalmi adatot is.

A legolcsóbb SMS

Erősen tartja magát az a nézet is, hogy az üzenet küldése olcsóbb, mint maga a beszélgetés. Ennek azért nagyon érdemes utánaszámolni a másodperc alapú számlázást és az igen eltérő percdíjakat használó, a legkülönfélébb időszaki kedvezményeket felvonultató tarifacsomagok függvényében. Már csak azért is, mert az európai GSM szolgáltatók összesen 6 milliárd dollárt vasalnak be csak az SMS után, szóval olyan nagyon olcsó mégsem lehet az a 160 betűs üzenet.

Az ingyennél persze nincs olcsóbb, és címet vagy egyéb adatot már csak azért is jobb SMS-ben elküldeni, mert nem kell külön felírni. A hazai szolgáltatók ráadásul több olyan előfizetést is kínálnak, mikor az alapcsomagban benne van egy átlagos, vagy inkább szerény SMS forgalomhoz elég üzenet lehetősége, de azoknak sem kell keseregni, akik ebből a jóból kimaradnának, hiszen az internet igen gáláns lehetőségeket kínál. Több hazai és megszámlálhatatlan külföldi webcímen találhatók olyan SMS portálok, ahol a céltelefonszámot megadva máris gépelhető (ráadásul normál billentyűzeten) az üzenet, s az elküldésért csak némi reklámcsíkot kell megtűrni az oldalon, illetve az SMS szövegéhez csatoltan. Ezeknek a szolgáltatásoknak általában külön fejezetet szentelnek a linkgyűjteményekben, onnan

SMS tippek

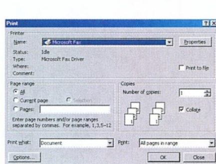
- Ne csak nagybetűket használj! AZ OLYAN, MINTHA KIABÁLNÁL!!!!
- Kapcsold be a kézbesítési értesítőt, így azonnal értesülhetsz arról is, ha az addig elérhetetlen címzett bekapcsolta végre a mobiltelefonját.
- A 160 karakternél hosszabb szöveges üzenetek továbbítására segítségedre lehet az SMS kéziszótár.

Hogyan küldj faxot

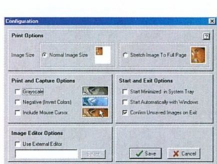
Bár már megszokhattuk volna, mégis megmagyarázhatatlan a tény, hogy a Windows mind újabb verzióinak megjelenésével mind nehezebbé válik a PC faxforgalmazásra képessé tétele, pedig a modemek szó nélkül támogatják. Néhány évvel ezelőtt a Windows 95-nél még a telepítéskor választható összetevő volt az egyébként roppant kezes *Microsoft Fax*. A Windows 98 telepítő CD-jén ugyan rajta van, de külön kell telepíteni, a *Millennium Edition* használói pedig mostanság már hiába keresik.



① Ha Win95-öt használsz, elég azt ellenőrizni, hogy telepítésnél felkerült-e a *Microsoft Fax*, Win98 esetében azonban meg kell keresni a telepítő CD Tools\oldWin 95\messaging könyvtárában az AWFAX. EXE programot, és elindítani. Problémát okozhat, hogy MAPI típusú e-mail kliensprogram szükséges a használatához, így az *Outlook* vagy *Outlook Express* használatáról le kell mondani, és az azonos alkönyvtárban található WMS. EXE elindításával a Windows Messaging programot kell telepíteni.



② Ha viszont fenn van, akkor a használata épp oly egyszerű, mint egy nyomtatóé. Magát a faxot is a nyomtatók között találjuk meg *Microsoft Fax* néven. Ha egy dokumentumot faxként akarunk elküldeni, nincs más dolgunk, mint a nyomtatás menüben a faxot választani. A nyomtatási parancs kiadása után néhány kérdésre kell csak válaszolni, mint a fax oldalszáma, a tárgysor, illetve a fedőlap szövege, no meg természetesen a célfax száma, aztán máris útjára indul a távmásolat.



③ Ha Windows ME boldog tulajdonosa vagy, felesleges faxalkalmazásnak akárcsak a nyomát is keresned a telepítőelemezen. A Microsoft hozzáállása már csak azért is érthetetlen, mert az ingyenes illetve shareware programokat kínáló gyűjteményekben kutakodva több, Windows ME alatt használható faxprogramra is bukkanhatunk. A *32BitFax*-hoz hasonló, nagy tudású alkalmazások ugyan némi többletköltséget jelentenek, de szolidabb igények kielégítésére elég lehet a *SnappyFax* is.

e-mail a mobilon

A magyar nyelvű, ingyenes postafiók-szolgáltatások között többet is találhatunk, ahol WAP böngészős mobiltelefonnal is bonyolíthatjuk az e-mail forgalmat. Szolgáltató függvényében még az is megoldható, hogy WAP nélkül, SMS átjárón keresztül kaphassuk meg elektronikus leveleink másolatát és küldhessük el a legsürgősebb üzeneteinket. Nem feledkezzünk meg azonban a 160 karakteres korlátról.



① **Pannon GSM.**
e-mail fogadása: Az e-mail kapu használatáért fizetni kell, a Pannon Mobil Posta szolgáltatás havi díja azonban korántsem tartozik a veszélyes kategóriába, ÁFA-val együtt 375 Ft havi többletkiadást jelent az előfizetőknek. Ezért a díjért választott felhasználói névre vagy a telefonszám@sms.pgsm.hu címre érkező leveleket, maximum 4x160 karakter hosszra szétbontva, a mobiltelefonra küldi tovább.
e-mail küldése: Az e-mail feladása mindössze annyiból áll, hogy a címzett@email.cím.(tárgy)szöveg szabálynak megfelelő SMS üzenetet a 06 20 9000767-es számra küldjük el. Ehhez külön előfizetésre nincs szükség, pusztán az SMS árát kell kifizetni.



② **Vodafone**
e-mail fogadása: A legújabb mobiltelefon-szolgáltató, a Vodafone kínálatában jelen pillanatban még nem szerepel olyan lehetőség, amely e-mail fogadását teszi lehetővé, de az előzetes tervek szerint nemsokára már ez is elérhető lesz.
e-mail küldése: Külön díjazás nélkül, csupán az SMS áráért már feladható – a 06 70 7000767 számra – olyan szöveges üzenet, amely elektronikus levélként folytatja útját a világhálón. A címzettet és tárgyat itt is az üzenet elején kell megadni, szintén a címzett@email.cím (tárgy)szöveg formátumnak megfelelően.



③ **Westel 900**
e-mail fogadása: Alapszolgáltatás a csomagban, tehát külön díj nélkül működik a Westel900.net domain alatt lévő postafiókra (is) megérkező levelek SMS értesítője. A hangpostára érkező üzenetek SMS figyelmeztetőjéhez hasonló üzenetben a feladó e-mailcíméről és az üzenet tárgymezőjéről tájékoztat az automatikus rendszer.
e-mail küldése: Az SMS díjszabással működő e-mail átjáró telefonszáma 06 30 9888010. Az üzenet címzésére a következő szabály érvényes: to: címzett@email.cím sub: tárgy szöveg, ahol az elválasztó szóközöknek fontos szerepük van, vagyis minden esetben feltétlenül ajánlatos betartani.

Mi az a Bluetooth?

Az elkékült fogak elég csúnya szájsebészeti probléma jelei lehetnek, de szerencsére ennek a kifejezésnek semmi köze az egészséghez, a mobiltelefonok kapcsán időről időre felröppenő, sugárzás okozta betegségek hisztériájához. A varázsszó, hasonlóan WAP-hoz, egy kommunikációs szabványt, drót nélküli adatkapcsolat lehetőségét jelenti.

Hogy működik a Bluetooth?

Nem más, mint egy rövidhullámú rádiófrekvenciára épülő technológia, melynek jellemzőit az alapvetően rádió-zajos környezethez igazították. A használt hullámhossz minimális interferenciát keltve képes a különböző eszközök adatcsomagjai között megosztani a rendelkezésre álló csatornákat. A processzorba foglalt rádió adó-vevő kétféle teljesítményszintje lehetővé teszi a szűk, iroda-íróasztal környezet, vagy egy nagyobb terület, megközelítőleg egy egész lakás-épület nagyságrendű terület lefedését.

Olyan mint az infraport?

Mintha az IrDA kommunikáció egyszerű továbbfejlesztése lenne. Annyiban valóban rokonok, hogy ehhez a kapcsolathoz sem szükséges kábellel összekapcsolni az eszközöket, azonban ennél jóval többet nyújt az új technológia.
A legfontosabb, hogy míg az infravörös kapcsolatnál az eszközöknek „látniuk" kell egymást, addig a Bluetooth kütyük lehetnek egy fal átellenes oldalán is. Ennél is jelentősebb különbség, hogy míg az infra kapcsolat csak két eszköz egymással való kommunikációját tette lehetővé, addig a Bluetooth a számítógépes hálózatokhoz hasonlóan több különböző készülék egyidejű kapcsolatát biztosítja.

Pontosan mire jó?

Hasonlóan az USB-hez, a Bluetooth csatlakozáson keresztül is az eszközök széles skálája képes együttműködni. A kapcsolatban részt vehetnek digitális kamerák, mobiltelefonok, nyomtatók, számítógépek, de önállóan semmire sem használható perifériák (egér, billentyűzet) is tarthatják a kapcsolatot a központi egységgel. Jól használható még az asztali és marokszámítógép közötti észrevétlen adategyeztetésre is.

Ez a nekem való?

Abban az esetben igen, ha csak alkalomszerű adatcserére, de leginkább csak vezérlésre, utasítások átadására van szükség az egyes eszközök között. Az 1MB/s elméleti sávszélességű rádiófrekvenciás megoldást nem a drót nélküli számítógépes hálózatok leváltására tervezték, csupán a kábeldzsungel és az állandó átalakító-problémák feloldásának optimális eszköze.



A Bluetooth lehetővé teszi, hogy digitális fényképeidet azonnal elküldd mobilodon keresztül az összes rokonnak. Pazar!

◀ Az Ericsson egyike a Bluetooth kifejlesztőinek, drót nélküli headsetjük ékes példája az alkalmazásnak.



◀ Kommunikálni sokféle eszközzel lehet, még rögtönzött háborús telefonnal is.

mindenki válogathat kedvére, de a hazai szolgáltatók közül a Westel 900 által üzemeltetett www.777sms.hu bátran ajánlható.

Mobil internet

Az internet SMS portáljainak használatához persze elengedhetetlen az internetkapcsolat, amit mozgás közben akár a mobiltelefon is jelenthet. No persze azért összekötni egy számítógépet és a mobiltelefont, majd kapcsolatot létesíteni a szolgáltató internetátjárójával, hogy aztán egy SMS-t küldjünk az útjára, finoman szólva is elég nagy esztelenség lenne, egyéb szolgáltatások igénybevételéhez és adatok forgalmazásához azonban már ésszerű alternatíva lehet. Nincs is annál gyorsabb és elegánsabb megoldás, mint ha az utazó ügynök még a tárgyalóasztalról, azon melegében adja fel a megrendelést a központi raktárnak, vagy az egész napos strandolásban megfáradt nyaraló a tábortűz langymeleg parazsa mellől lép be kedvenc IRC csatornájára. Annak azonban, hogy ez mégsem a legjellemzőbb internetelérési forma, megvannak a maga okai. Először is, egy notebook többszörösébe kerülhet egy asztali PC-nek, az utóbbit meg nemcsak magunkkal cipelni körülményes, de még csak nem is lehet működésre bírni úgy kutyafuttában. Másodszor, a számítógép és a mobiltelefon kapcsolatát vagy a mindkettőben meglévő infravörös csatoló teremti meg, ami szintén csak a drágább modellek jellemző tartozéka, vagy megint csak zsebbe nyúlva kell speciális hardvert venni. Valamint arról az apróságról sem szabad megfeledkezni, hogy az adatátvitel sebessége a technika korlátainak köszönhetően alatta marad nemcsak az ISDN, de még egy jó analóg telefonos kapcsolatnak is. Így igazán csak azok szavaznak erre a lehetőségre, a számítógép és mobiltelefon párosára, akiknek valóban elengedhetetlen a mobil internet-hozzáférés.

A fejlődés azonban korántsem áll meg, és az igényekhez alkalmazkodva a fejlesztők már régen dolgoznak a széles körben ▶

népszerűvé tehető mobil internet-hozzáférés megoldásain. Az első próbálkozás a számítógép mobiltelefon méretűvé zsugorítása volt, ami még mindig felvet némi költségbeli és erőteljes minőségi problémákat. Majd következett napjaink üdvöskéje, a WAP, ami már nemcsak a telefonokat akarja az internet lehetőségeihez igazítani, sokkal inkább a világháló információtartalmát változtatná a mobiltelefonok színvonalán is emészthető formára.

WAP varázs

A WAP kicsit olyan, mintha visszamennénk az internet hőskorába, mikor még nem borított el mindent a színes-szagos HTML, leginkább szöveges alapú (a telefonok kijelzőjének szélességéhez karcsúsított) oldalakon voltak olvashatók a kívánt információk, a közlekedési helyzettől a társasági pletykákon át a tőzsdeinformációkig. De több is annál, hiszen adatbázis alapú aktív rendszereket is használatba vehetnek a felhasználók, még banki tranzakcióikat is felügyelhetik némely hitelintézet WAP lapjain keresztül.

A sebességproblémákat - legyen az akár WAP, akár hagyományos internetelérés - pedig a GPRS hivatott orvosolni, amely felületesen összehasonlítható a modemek nagy sebességugrását elhozó V.42 és hasonló protokollokkal, amelyek az adatok ésszerű csomagolásával és hibajavítási lehetőséggel növelték a sebességet. Az sem mellékes persze, hogy a GPRS csomagok képesek időben megosztozni ugyanazon az adatcsatornán, pontosabban a GSM cellában elérhető összes szabad adatátviteli csatornán. Ráadásul az utóbbi jellemző, vagyis, hogy csak forgalmazás esetén foglal csatornát a készülék, nemcsak a sebességet gyorsítja, hanem a költségeket is csökkenti valamelyest.

3G jövő

Egyszóval szép és jó a GSM, de ahogy az interneten bóklászók száma, az ott található adatmennyiség, a hálózaton keresztül igénybe vehető nagy sávszélesség-igényű szolgáltatások népszerűsége növekszik, hamarosan kevés lesz a GPRS nyújtotta 30Mb/s elméleti maximum (ami csak akkor annyi, ha a cellában tartózkodó GPRS használóknak nem kell más adatátvitel miatt várakozni). Márpedig a szolgáltatók és az őket kiszolgáló fejlesztők célja az, hogy a lehetőségre rákapó, a hálózati elérést a mobilitással ötvözni kívánó népekből hűséges előfizetőket szerezzenek, nem kell hát azon csodálkozni, hogy nemcsak hogy készen áll a GSM-et felváltó, a nagy sávszélességű adatátvitelre „kihegyezett" szabvány, de több országban már a frekvenciákat is kiosztották és megindult a hálózat kiépítése.

Az ígért lehetőségek között olyan, szinte hihetetlen dolgok szerepelnek, mint a nagyfelbontású mozgókép-továbbítás, biztonsági szempontból többszörösen védett kereskedelmi és banki szolgáltatások elérése, vagy az egyszerű csevegés helyett videokonferencia.



Mobiltelefon? Voice-over-IP? Minek? A konzervdobozból és spárgából barkácsolt telefon is működik.

Fenn a hálón

Eltávolodva a kapcsolati közegtől és kicsit körbepislogva az interneten, a kommunikációs lehetőségek garmadájával találhatjuk magunkat szembe, csupán azt kell eldöntenünk, hogy kivel, hogyan és milyen módon akarunk szót váltani, vagy a legkülönfélébb adatokat cserélni. Az ugyebár tiszta sor, hogy a böngészőprogramon és az azzal elérhető weboldalakon keresztül eszelős mennyiségű információ birtokába juthatunk, kezdve a moziműsortól, a házi feladathoz szükséges lexikális anyagon át a Timbuktuban működő üvegfúvók névjegyzékéig. A kutakodásban keresőrendszerek, címgyűjtemények nyújtanak segítséget és az információ ritkaságához mért türelem szükségeltetik. Az is mind általánosabbá válik, hogy szintén a böngészőprogramon keresztül érhető el egy nagy halom szolgáltatás, kisebb-nagyobb alkalmazások futnak részben saját, részben a világ túlsó felén lévő számítógépen, és ezeket úgy használhatjuk, mint a Windows mellé kapott Aknakeresőt.

Ezeknek a lehetőségeknek az elsöprő többsége azonban igen egyoldalú kommunikáció, mikor is a számítógép előtt ülő, a böngésző ablakában kattintgató felhasználó ostoba gépekből édesgeti ki az információt, jól vagy kevésbé szerencsésen megírt programoknak próbálja a lehetséges utasításokból összeállítani azt a parancsot, amire valóban gondol. Ennél azért jóval többre képes az internet, amit kezdetben, az egyetemek között hálózatként való megszületésekor részben arra álmodtak meg, hogy a kutatók, diákok közötti kommunikáció eszköze legyen.



Nem csak a hasad simogathatod, és a fejedet ütögetheted egyszerre, a telefonodat és a számítógépedet is használhatod egyazon pillanatban.

Mi történt a VRML-lel?

Már évekkel ezelőtt megszületett az a leíró nyelv, amely a megszokott kétdimenziós weblapok helyett a 3D környezet kialakítását teszi lehetővé. Néhány virtuális áruház és kávézó kinézetű chatszoba kísérleténél többre azonban nem jutott a dolog, pedig a lehetőség nem szűnt meg. A VRML létezik, csak sokkal bonyolultabb és nagyobb sávszélességet igényel, mint a HTML.

Nem csak az e-mail a világ

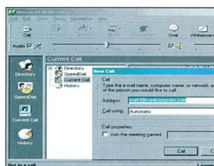
Hatalmas csoda volt az első levélváltás az óceán túlsó felén élő ismerőssel, amikor a szépen, klasszikus formai elveknek

Hogy használd a Netmeetinget



① Két különböző módot is találhatsz arra, hogy a *Netmeeting* hálózati konferencia szolgáltatását igénybe vedd. Az egyik módszer szerint csatlakozhatsz a Microsoft által üzemeltetett címtár kiszolgálókon keresztül az oda szintén bejelentkezett felhasználókhoz, vagy mint egy telefonszámon, „felhívhatod" a kívánt személyt, az IP címe megadásával.

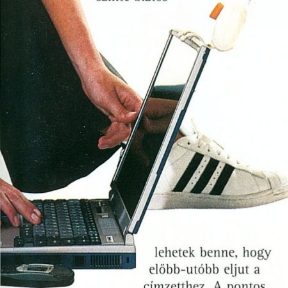
② Saját IP címed meghatározásához nem kell mást tenned, mint a parancssorba beírni a „winipcfg" parancsot. A megjelenő ablakban feltűnő IP címet csak akkor érdemes kőbe vésni, ha állandó internetkapcsolattal rendelkezik a számítógép, mivel a modemes PPP csatolók és DHCP kiszolgálók kapcsolódásonként változtatják ezt. Ismert IP címhez kapcsolódni a *Netmeeting*-ben csak annyiból áll, hogy a partner címét kell megadni a feltűnő ablakban, majd megvárni, míg az alkalmazások egymásra találnak.



③ Miként a kikapcsolt telefont sem lehet felhívni, úgy a *Netmeeting* konferenciához is szükség van arra, hogy a kívánt partner számítógépe be legyen kapcsolva, és fusson rajta a *Netmeeting*.

④ Az pedig, hogy a két potenciális beszélgetőpartner között milyen kapcsolat kiépítésére adottak a lehetőségek, csak a számítógépekhez csatlakoztatott perifériák függvénye. Ha mindkét gépbe eredetileg beépítésre került hangkártya, hangszóró és mikrofon, akkor élő szóban is könnyedén lehet beszélgetni. Megfelelően telepített, a *Netmeeting* által is elfogadott kamerák megléte esetén láthatjuk is beszélgetőpartnerünket, vagy az általa mutatni kívánt képeket, de akár mint egy közös „rajzlapon" vázlatokkal is alátámaszthatjuk mondandónkat.

megfelelően megírt levélre nem hetek, hanem kevesebb mint egy nap alatt megérkezett a válasz. Aztán persze jóval összecsapottabbá váltak a levelek, csak a lényegre szorítkozó üzenetekké zsugorodtak és boldog-boldogtalan ezen az úton lett megkeresve, ma már, még az ugyanabban a szobában dolgozó kollégának is e-mailben küldöm el az emlékeztetőt, nem ballagok oda egy post-itet tenni a monitor kávájára. Szóval lassan előbb írok e-mailt, mint ahogy felemelem a telefont. Remek dolog, hiszen személyes, lehet benne állományt küldeni (ez a cikk is e-mailben kerül be a szerkesztőségbe), és szinte biztos



lehetek benne, hogy előbb-utóbb eljut a címzetthez. A pontos kézbesítést leginkább az befolyásolja, hogy a címzett mikor jelentkezik be a postaládájába, mikor nézi meg, hogy érkezett-e új küldeménye. Gyorsuló világunkban léteznek ennél jóval közvetlenebb hálózati kommunikációs lehetőségek is.

Már az internet hajnalán megszületett a valós idejű csevegés lehetősége, az IRC (Internet Relay Chat), ahol a világon szerte elhelyezkedő kiszolgáló számítógépek hálózata úgynevezett csatornákat tart fenn. Ezeken a csatornákon pedig karakteres üzenetek száguldoznak, amelyek minden, a csatornára bejelentkezett felhasználó monitorán megjelennek, szépen sorban egymás alatt, az üzenetet küldő becenevével fémjelezve. Hatékony módja az azonnali információhoz jutásnak, hiszen a csatornák jó része egy adott téma köré szerveződik, legyen szó akár komoly dologról, akár kikapcsolódásról. Ráadásul a rendszer szabadsága azt is lehetővé teszi, hogy új, időleges csatornák jöjjenek létre, akár csak két beszélgetőre szabva is, így megteremthető a viszonylag bizalmas beszélgetés lehetősége is. Hátulütője a rendszernek, hogy csak addig lehetünk részesei, amíg kapcsolatban állunk az IRC kiszolgálóval, és csak azokkal lehet „beszélni", akik az adott időben szintén kapcsolatban állnak a szerverrel.

Üzenőrendszer, videokonferencia

Roppant népszerűek azok az azonnali üzenőrendszerek, melyek leginkább az e-mail és az IRC házasságaként mutathatók be. Ezeknél a programoknál a felhasználó létrehoz egy közel postafiók jellegű azonosítót az üzenő kiszolgálón, amely a hálózattól távol töltött időszakban képes a címére érkező szöveges üzeneteket letárolni. Az internetre bejelentkezve, pontosabban a kliensprogramot elindítva ezeket azonnal megkapja, és ami sokkal fontosabb, azonnali üzenetváltásba bonyolódhat a szintén online állapotú felhasználókkal, a többieknek pedig üzenetet hagyhat. Az egyszerű szöveges üzenetváltás mellett a jelen lévő felhasználókkal állományokat is cserélhet.

Az internetkapcsolat sebességének növekedésével lehetővé vált, hogy nemcsak szöveges üzenetek és előre elkészített adatállományok vándoroljanak ide-oda a felhasználók között, de akár hangos beszélgetésbe is bonyolódhatunk a hálózaton keresztül vagy esetleg videokonferenciát is létrehozhatunk. Az utóbbihoz persze szükséges, hogy minden résztvevő oldalán megfelelően széles sávú internetkapcsolat legyen kiépítve, különben jobb nem videóról, hanem egymást többé-kevésbé rendszeresen váltó állóképek sorozatáról beszélni. Ráadásul a legolcsóbb, legegyszerűbben csatlakoztatható webkamerák önmagukban nem is képesek semmivel sem többre, mint erősen szaggatott apró képek küldésére. ▸

Mi van a személyhívóval?

Mennyi meglepetést tartogat, mikor az oldaladon fityegő dobozkán egy vadidegen telefonszám tűnik fel! Ha szerencsésebb vagy, akkor az illető vette a fáradságot, és az operátorral beszélt, hogy üzenetet küldhessen neked. Ez a személyhívó, amit jócskán háttérbe szorított ugyan a mobiltelefon, de nálunk még elérhető ez a szolgáltatás.

PDA

Bajban vagy?
A számítógéped oda van láncolva az íróasztalhoz, a notebook akkumulátora padlón van, a mobilodon WAP-olva pedig úgy érzed, mintha a távcső rossz oldaláról bámulnád a holdat? Egy digitális személyi titkár vagyis PDA lehet, hogy minden gondod megoldaná. Ezek a többféle hardveres és szoftveres megoldást használó, a Psion, Palm, Visor, Compaq és egyéb gyártók igen eltérő megvalósításában kínált kütyük félúton vannak a számítógép és a WAP telefon között.



Előnye: A legkisebb képernyővel szerelt modellek monitora is sokszorosa egy mobiltelefonénak. Vannak billentyűzettel ellátott és írásfelismeréssel működő típusok, de semmiképpen nem kell hatszor megnyomni ugyanazt a gombot, hogy végre kirakhasd a @ jelet. Képesek adataikat többé-kevésbé automatikusan megosztani a számítógépeden megszokott határidőnapló, szövegszerkesztő és táblázatkezelő programokkal.

Hátránya: Nem sok van neki, feltéve ha odafigyelsz arra, hogy mindig legyen nálad csere elem, vagy megfelelően fel legyen töltve az akkumulátor. Azért arra ne számíts, hogy egy számítógép minden funkcióját képes átvenni, a kettő együtt az igazi.

Kommunikációja: Gyártótól és modelltől függ, de amíg a számítógéppel a dokkoló egységbe állítva tud a legjobban adatot cserélni, addig önmagában használva infraportos mobillal remekül lehet e-mailt küldeni akár a rakpart alsó kövén ülve is. Némely típus pedig speciális GSM kártyával rendelkezik, amitől a PDA válik mobiltelefonná.

Azonnali üzenők

Jó pár azonnali üzenetváltásra és üzenettárolásra képes program forog közkézen. Ezek közül mindenki kiválaszthatja a számára legkényelmesebb szolgáltatásokat kínálót. Utána már csak arról kell gondoskodnia, hogy azok, akikkel kapcsolatban kíván állni, ismerjék a számát vagy a szolgáltatásban használt nevét.

MSN Messenger

Számtalan felhasználó választotta a Microsoft által kínált szolgáltatást, hiszen ingyenesen letölthető kliensprogramja a roppant népszerű Hotmail ingyenes levelező szolgáltatás postafiókjához is kapcsolódik, ráadásul az érkező levelek figyelése és a közvetlen üzenetek továbbítása mellett az USA területén ingyenes webtelefon szolgáltatást is biztosít.

Yahoo! Messenger

Roppant egyszerű kis kliensprogram, ami az üzenettovábbítás mellett a Yahoo Mail postafiók tartalmának figyelésére és a Yahoo naptárában beállított figyelmeztetések kézbesítésére képes.

ICQ

Gyakorlatilag ez a program robbantotta ki az azonnali üzenő szolgáltatások forradalmát. Üzenetküldés mellett chat csatorna nyitására, állományok átadására is lehetőséget kínál, hasznos szolgáltatásainak erdejében azonban nem kell elveszni, a roppant egyszerű kezelőfelületre kapcsolható kliensprogramjával a kezdők is jól boldogulnak. Legújabb verziójának extra szolgáltatásai között már a számítógépről küldött SMS is szerepel. Azonosító rendszere pedig tiszta és világos, hála a telefonszám jellegű, névjegyre is bátran ráírható ICQ számnak.

AOL Instant Messenger

Igen egyszerű, könnyen használható azonnali üzenő kliens, melynek legegyedibb és legfontosabb jellemzője, hogy ezen keresztül elérhetők az AOL belső hálózatán bolyongó célszemélyek is.

▸ Telefon az interneten

Fából vaskarikának tűnhet, hogy a számítógépre kapcsolt modemmel feltárcsázzuk az internetszolgáltatót, majd a létrejött kapcsolatot arra használjuk, hogy a hangkártyára kötött mikrofonon és hangszórón keresztül telefonáljunk. Célszerűbbnek tűnne közvetlenül felhívni az illetőt, ha ismernénk a telefonszámát, és ha ugyanannyiba kerülne a telefonhívás, mint az internetszolgáltató elérésének percdíja. A számítógépes telefonok hatalmas előnye ugyanis abban áll, hogy a beszélt nyelv, érdeklődési kör és számtalan egyéb tetszőleges kategória szerint besorolva az üzenőprogramokhoz hasonlóan megjelenítik a beszélgetésre készen álló, a világ számtalan pontján számítógépük előtt üldögélő potenciális telefonpartnereket. Megfelelő szervezés mellett semeddig se tart, hogy Netmeetingen, PC2PC vagy hasonló Voice-over-IP lehetőséget kínáló telefonprogramon keresztül a kontinenseket átszelő telefontarifa helyett csupán az internetkapcsolat percdíjáért cseveghessünk az amerikai nagybácsival.

Jóval elegánsabb az a megoldás, melyet nálunk a távközlési monopóliumnak köszönhetően egyetlen szolgáltató sem kínál, de angol területen roppant népszerű, amikor is egy honlapon keresztül több országban, nagyvárosban elhelyezett számítógépen át nyílik lehetősége a felhasználónak a telefonhálózat elérésére. A dolog lényege, hogy ugyan nem helyi tarifáért, de a direkt hívás költségénél jóval olcsóbban lehet így telefonálni nagy távolságra. Erősen hasonló megoldást alkalmaznak a hazai mobilszolgáltatók a külön előválasztó számon elérhető, kedvezményes külföldi híváslehetőségeiknél.

A fentiek önmagukban nagyon szépen hangzanak, de némi hátulütője is van azért a technológiának. A számítógépes hálózaton való adatátadáshoz digitálisan tömörítik a beszédforgalmat, s ez a tömörítés együtt jár némi minőségromlással. A dolog természetesen belül marad az elfogadható határon, az érkezési időpont gyors egyeztetésére, az „itthoni helyzetről és a rokonokról" szóló beszámoló elmesélésére tökéletesen megfelel, egy érzelmes szerelmi vallomáshoz azonban kissé zajos és tompa. PCF



„Drága Mimi néni! Köszönöm a pántos trikót és a szárnyas hajcsatot. Most is viselem őket."

A célnak megfelelő eszköz

A kommunikációs lehetőségek mind szélesebb tárházának uraként nem szabad megfeledkeznünk arról, hogy ezek csak akkor érnek valamit, ha jól használjuk őket. Egy személyhez vagy feladathoz való viszonyunkat nagyban meghatározza, hogy milyen közeget választunk az információ továbbítására.

Levél Bár sokan tartottak tőle, az elektronikus posta nem ölte meg a hagyományos levelezést. Sőt, inkább magasabb szintre emelte a fontosságát. Az e-mail korában kiemelt jelentősége van annak a személynek vagy ügynek, amiért nemcsak papírt ragadunk, de kivárjuk a posta villámgyorsnak egyáltalán nem nevezhető kézbesítési idejét.

Használd: Kiemelt fontosságú munkahelyi feladatok, dokumentumok továbbítása mellett ne feledkezz meg arról, hogy a számodra fontos személyek megérdemlik, hogy kézzel írt leveleket kapjanak tőled.

Fax Elég utálatos dolog az állandóan összetekeredő, hetek alatt színüket vesztő, elhalványuló hőpapír tekercsek kezelése, nem csoda hát, hogy egyre több irodában a legsötétebb sarokba száműzik a faxmasinákat, és jó, ha naponta egyszer ránéznek.

Használd: A gyorsan küldendő, hiteles aláírással ellátott dokumentumok másolatainak továbbítására, de győződj meg arról, hogy valóban eljut a címzetthez.

e-mail Legyen szó kétmondatos emlékeztetőről, vagy a *Háború és béke* terjedelmével vetekedő élménybeszámolóról, az elektronikus levél ideális média. Bár mindig kézközelben van, ha számítógép áll az asztalon, mégse feledkezzünk meg az alapvető udvariassági szabályokról és a személyes kapcsolat függvényében válasszuk meg a levél nyelvezetét, formáját.

Használd: Bármire és mindenre.

Telefonhívás Ha azonnali és személyes kapcsolatra van szükség, jó, ha kéznél van a telefon, gyorsan és hatékonyan érhető el rajta bárki. Egyetlen hátulütője, hogy érvényes rá a közmondás: „A szó elszáll", vagyis nem igazán marad nyoma az így kötött megállapodásoknak. Emlékeztetni, időpontot egyeztetni, személyes kapcsolatot ápolni azonban tökéletes.

Használd: Gyors válasz megszerzésére vagy hosszabb személyes beszélgetésre.

Szöveges üzenet Ha valakinek tudod a mobilszámát, kellemesen diszkrét lehetőség lehet emlékeztető küldésére, vagy nem túl sürgős, de személyes megkeresésre.

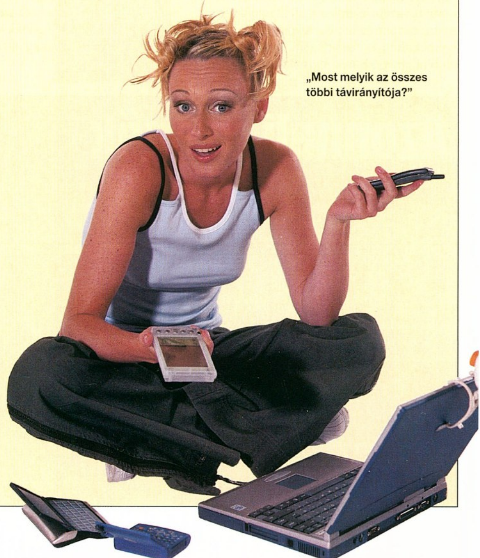
Használd: Diszkrét, de nem létfontosságú üzenet továbbítására.

Azonnali üzenők Több feltételnek is teljesülnie kell, hogy azonnali üzeneteket kezelő programon keresztül tarthasd a kapcsolatot. Bár jobbára a személyes kapcsolatok ápolására alkalmas, de erre nem is lehetne közvetlenebb módot találni a hálózatban rendszeres kapcsolatban álló ismerősök-rokonok, vagy közvetlen munkatársak számára.

Használd: Gyors kérdésekre, vagy ráérős munka mellett folytatott beszélgetésre.

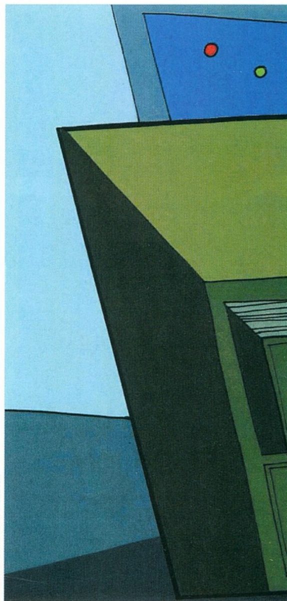
Távirat Bár elektronikus úton, pontosabban telefonon indul útjára az üzenet, mégis roppant személyes formában érkezik meg. Igen rövid időn belül egy futár adja a címzett kezébe az írásos üzenetet. Nem olcsó mulatság, de gyors és hatékony.

Használd: Hivatalos értesítésre, vagy dísztáviratként, gratulációra.



„Most melyik az összes többi távirányítója?"

Titkok és Talányok


Illusztráció: David Littleton

A PC-s játékok világában sokkal több a takargatnivaló, mintsem gondolnád. Beépített emberünknek azonban sikerült 99-et kiteregetni az iparág leféltettebb titkai és legbűzhödtebb szennyesei közül.

1 Nem nyert
Közvetlenül azelőtt, hogy a Miller Brothers kihozta minden idők egyik legsikeresebb játékát, a *Myst*-et, a cég nagyot bukott a *Spelunx and the Caves of Mr. Seudo* c. programjával.

2 „Lord British"
A fenti becenevet Richard Garriott (az *Ultima*-sorozat megalkotója és az Origin alapítója) kapta még az iskolás évei alatt. Garriottot - aki Cambridge-ben született, de a szülei amerikaiak - brit akcentusa miatt nevezték így.

3 Ez hallat-LAN!
A *Doom*-ot még hírből sem ismertük, amikor *MIDI Wars* néven elkészült az első nem mainframe multiplayer játék. A labirintusos program két Commodore 64 összekötését támogatta a MIDI-porton keresztül.

4 Nyomul az EU
Az európai játékpiac 2002-re az előrejelzések szerint Észak-Amerikát és Japánt is maga mögött hagyhatja.

5 Mi lett volna, ha...
A Looking Glass zseniális „lopakodós" programja, a *Thief: The Dark Project* eredetileg *Dark Camelot* néven szerepelt a fejlesztői tervekben, mint „az Arthur-mondakör kifordításán alapuló, szerep- és kalandjáték-elemekkel tűzdelt kardozós akciójáték".


Thief: The Dark Project. Kard ki kard, még mielőtt a csontjainkkal feni meg a gyíklesőjét.

6 Ezt megúsztuk...
Annak idején talán jó ötletnek tűnt az Amstrad-féle Mega PC és a Sega Mega Drive összeházasítása, de a frankensteini elképzelés elemzői szerint körülbelül akkora üzleti sikert hozott volna, mint a mikrohullámú sütő keresztezése a rollerrel.

7 Nem jött össze
Köztudott, hogy a Red Storm berkeiben készülő *Rainbow Six*-et Tom Clancy tevékeny közreműködése mellett fejlesztették. A játék és Clancy azonos című regénye egyszerre készült, ám a PC-s fejlesztés feszesebb határidői miatt a könyvnek és a programnak (a rengeteg közbenső párhuzamosság mellett) teljesen különböző befejezése van. A regény egyszerűen nem készült el addigra, amikorra a fejlesztőknek már az utolsó küldetéseket kellett véglegesíteniük. Mit volt mit tenni, a befejezést végül a Red Storm maga találta ki.

8 Hivatástudat
Jeff Strain, a *Starcraft* programozója - azon való igyekezetében, hogy a játékot a vészesen közeledő határidőre elkészítse - hosszú órákat dolgozott a felesége kórházi ágyánál egy vállalati laptopon, miközben becses neje éppen leánygyermeküknek készült életet adni. Na, ezt nevezzük mi elhivatottságnak.

9 Kell? Nem kell?
A LucasArts 1995-ös *The Dig* c. játékának alapgondolata eredetileg Steven Spielberg agyában fogant meg, aki az *Amazing Stories* tévésorozat egyik epizódjában akarta feldolgozni a történetet. A kivitelezés azonban nagyon sokba került volna, így az ötlet végül a LucasArtsnál landolt.

Fejlesztői pokol

10 Ó, az a határidő!
A *Heart of Darkness* c. platformjátékon 1992-ben kezdett el dolgozni két francia programozó, Eric Chahi és Frederic Savoir. A beharangozók szerint a program a maga rajzfilmszerűségével új fejezetet akart nyitni a játékok történetében. A *Heart of Darkness* végül csak öt évvel később jelent meg - és másban nem is igen nyitott új fejezetet.

11 MDK
Ezzel szemben a Shiny lenyűgöző képi világú akciójátékát, az *MDK*-t egy év alatt sikerült tető alá hozni. Egy nagy hátba verés érte.

12 Hi-Octane
A Bullfrog jövőt idéző autóversenye, a *Hi-Octane* szerződéses kötelezettségek miatt mindössze hat hét alatt készült el. Egy biztos: a fiúk nem sokat aludhattak közben.

Minden idők legtöbb hibával kiadott játéka a *Frontier: First Encounters* volt.

13 Tech. Spec.
Az *X-Wing* (1993) ajánlott gépigénye 386SX volt, 1Mb RAM-mal. Az *X-Wing vs TIE Fighter*-nél (1997) ez Pentium 133-ra és 16Mb RAM-ra módosult. Az *X-Wing Alliance* (1999) alá már egy Pentium II 233-at és 32Mb RAM-ot kellett tenni, míg a *Giants* (2001) nem adja alább egy PIII 450-nél, 128Mb RAM-nál és egy 32Mb-os videokártyánál. Hja, változnak az idők...

14 A második csapás
A *Counter-Strike* nevet - amely napjaink egyik legnépszerűbb multiplayer játékát rejti - néhányan már a *Half-Life* előtt is ismerték. 1997-ben ugyanis ezzel a címmel jelent meg a *Command and Conquer: Red Alert* második küldetéslemeze.

15 Rejtett kincsek
A 3D Realms a *Duke Nukem 3D*-vel és a *Terminal Velocity*-vel szerzett magának elévülhetetlen érdemeket, de az egyik legjobb játékuk mégsem ehhez a platformhoz kötődik. A *Death Tanks Zwei* - ez a *Worms*-höz hasonlító remek, multiplayer tankcsata - önállóan meg sem jelent, csak a *Duke Nukem* Sega Saturnos változatának játékosai örülhettek neki. A titkos pályára csakis akkor lehetett eljutni, ha a saturnos *Duke Nukem*-ünk talált egy elmentett játékállást az *Exhumed* c. (szintén a 3D Realms által



A *Frontier: First Encounters* nem volt különösebben jó játék. Olyannyira, hogy tulajdonképpen botrányosan gyenge volt. A készítőkkel le kellene írattatni ezerszer, hogy „Soha többé nem csinálok ilyet."

készített) játékprogramból.

16 Rusnya nácik

A *Wolfenstein 3D*-t eredetileg a förtelmesen ronda EGA grafikus módra programozták, és csak a fejlesztés félidejénél tértek át a VGA-ra.

17 Buktak még...

1994-95-ben összesen öt új konzolplatform bukott meg: a Saturn, a 3DO, a Jaguar, a CD-i és a CD32. A grafikus teljesítmény látványos növekedésével viszont a PC-k éppen ekkortájt váltak életképes játékplatformmá.

18 id&d

Az id csapata nagy rajongója a *Dungeons and Dragons*-nek. A *Quake* névadója is a szerepjáték egyik karaktere volt.

19 Na tűnés!

Minden idők legtöbb hibával kiadott játéka valószínűleg az *Elite* folytatása, a *Frontier: First Encounters* volt. A napvilágra került bugok között olyan katasztrofális gyöngyszemeket találunk, mint pl. „az Autopilot nekivezet a bolygóknak", „az űrhajó nem akar megmozdulni" vagy „az égitestek ▶

Mi mennyi?

20 Neo Geo

A Neo Geo készítőinek esetenként 200 fontnál is többet kellett kifizetniük az olyan arcade játékok átirataiért, mint a *King of Fighters*, a *Metal Slug* vagy a *Final Fight*.

21 Shenmue

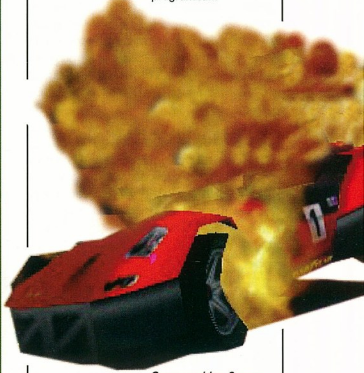
Minden idők legnagyobb költségvetéssel (20 millió dollár) fejlesztett játéka a *Shenmue* című, kizárólag Sega Dreamcastra elkészített RPG volt. A PC-s játékok fejlesztési költségei csak ritkán haladják meg a néhány millió dollárt.

22 Halcyon

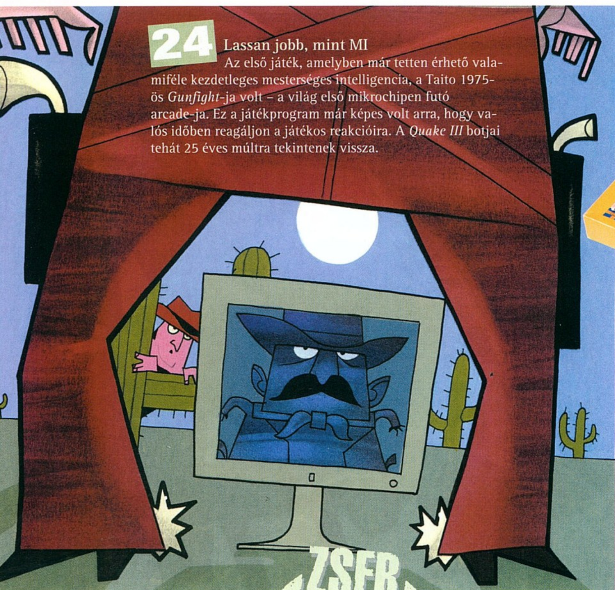
A legdrágább konzol címét az RDI Video Systems gyártotta Halcyon érdemelte ki.
Az 1984-ben kiadott lézerdiszk rendszer potom 2000 dollárt kóstált, és mindössze két játékot írtak rá.

23 Meglepő hasonlóságok

Az első, közfelháborodást kiváltó játék a *Death Race* c. arcade volt, amelyet az amerikai Exidy cég dobott piacra 1976-ban. Ez a felülnézeti autós játék az elütött gyalogosok száma alapján adta a pontokat. Az egy évvel később *Super Death Chase* címmel megjelent folytatásban a járókelőket a békesség kedvéért zombikkal helyettesítették. Hasonló eset játszódott le 1998-ban, amikor is a sokat bírált *Carmageddon* második részében (*Carmageddon 2: Carpocalypse Now*) az eredeti játék gyalogosai helyett a fejlesztők – na mit? – zombikat szerepeltettek a programban.



Carmageddon 2: nem kimondottan eredeti.



24 Lassan jobb, mint MI

Az első játék, amelyben már tetten érhető valamiféle kezdetleges mesterséges intelligencia, a Taito 1975-ös *Gunfight*-ja volt – a világ első mikrochipen futó arcade-ja. Ez a játékprogram már képes volt arra, hogy valós időben reagáljon a játékos reakcióira. A *Quake III* botjai tehát 25 éves múltra tekintenek vissza.

► időnként eltűnnek".

25 Kettős gondok

Ha a *Carpocalypse Now* nem elég pihent, vess néhány pillantást minden idők legbárgyúbb, kettőspont után következő alcímeire (angolul tudók előnyben): *Jorune: Tales of the Warpwalker* (SSI), *Warhammer: Shadow of the Horned Rat* (Mindscape), *Ravenloft: Strahd's Possession* (SSI), *XS: Shield Up, Fight Back* (SCi), *Renegade: Battle for Jacob's Star* (SSI), *Wing Commander 3: Heart of the Tiger* (Origin).

26 Szégyen a futás...

Egy ún. „dokumentálatlan funkció": ha a *FIFA Soccer*-ben (a legelső, még Mega Drive-ra megjelent változatától kezdve egészen a legújabb PC-s verziókig) meg akar büntetni a bíró, kezdj el összevissza szaladgálni a pályán. A bíró spori alig győz majd utolérni...

27 Szűkös választék

Az N64 amerikai megjelenésekor a konzolra mindössze két játékot lehetett kapni: a *Mario 64*-et és az *F-Zero X*-et. Tanulság: nem a szoftverek minősége, hanem a mennyisége tesz sikeressé egy játékplatformot.

28 A gyűjtő

Richard Garriott (alias „Lord British" – lásd 2), az Origin alapítója egy orosz holdjáró robot büszke tulajdonosa.

29 A bőség zavar

A *Rise of the Robots*, ez a híresen gyatrára sikerült, futurisztikus verekedős játék egyszerre 13 játékplatformra jelent meg, így senki sem maradt ki – a rosszból.

ZSEB CSELEK

30

Az *Earthworm Jim*-ben a HATMAN parancs pálcikaembert csinál Jimből.

31 Rossz vagy jó?

A Virgin PlayStation-re írt *Thrill Kill*-je méltán pályázhat minden idők legnépszerűbb kiadatlan játékának címére. Dacára annak, hogy a verekedős program indokolatlan szexualitása és ostoba agresszivitása botrányosan rossz játszhatósággal párosult, a rossz renomé mostanra kultuszprogrammá és a gyűjtők kedvencévé tette a játékot.

32 Régi seprű jól seper

A LucasArts (LA) által kidolgozott SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) engine, amely az 1987-es *Maniac Mansion*-ben mutatkozott be, a *The Dig*gel bezárólag minden LA-kalandjáték alapjául szolgált, sőt még az *Escape from Monkey Island*-ben (2000) is megemlékeztek róla.

33 LA Story

Úgy tűnik, a LucasArts valami miatt nagyon szereti a vicces rövidítéseket. A SCUMM (kb. 'söpredék' – lásd 32) mellett ott volt pl. az INSANE ('őrült') is: Interactive Streaming and Animation Engine. He-he.

34 Kezdők is

Az *Asheron's Call* tíz-egynéhány fős fejlesztőcsapatának egyetlen tagja sem rendelkezett PC-s játékfejlesztési tapasztalattal.

Jóból is...

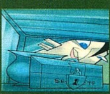
35



1982-ben az Atari több millió *Pac-Man* és *ET* cartridge-ot vermelt el az új-mexikói sivatagban, miután jelentősen túlbecsülte a VCS-tulajdonosok ilyen irányú igényeit.

A korábbi évek megasikerének számító Namco-féle *Pac-Man*-t nem sikerült meggyőzően átültetni az egyre korosabbá váló VCS konzolra, a licencként minden területen sokat profitáló földönkívüli pedig a játék lesújtó kritikai visszhangja miatt mondott üzleti értelemben csődöt (olyannyira, hogy 5 millió cartridge maradt a gyártó nyakán). A fentiek bizonyára sokak előtt ismertek, az viszont már kevésbé, hogy a bukás ellenére egymillió Atari VCS-re írt *ET*-cartridge talált gazdára. Hihetetlen, de igaz: hiába készítette el egy cég minden idők egyik legmaflább játékát, erőteljes marketinggel még is sokat adott el belőle.

És még egy megjegyzés: hiába temettek el élve pontkórász sárga barátunkat, a *Pac-Man: Adventures in Time* címmel taval y megjelent 3D-s változat ékes bizonyítéka a halál utáni életnek.





The Dig. SCUMM ide vagy oda, ez a játék nem volt olyan vicces, mint a LucasArts többi RPG-je.

36 Aki tud, az tud

A Shiny *Sacrifice* című játékának történetét James Phinney írta – az a James Phinney, aki előzőleg főtervezője és producere is volt a Blizzard-féle nagy sikerű *Starcraft*-nak (de csak miután befejezte a *Diablo*-t és a *Warcraft II*-t, mert ezeket azért kár lett volna kihagyni).

37 Generációs szakadék

A *Space Invaders*, mindenki régi arcade kedvence 1978-ban jelent meg először, de még 1999-ben, több mint 20 évvel később is kijött egy új (ezúttal PC-s) változata. Vajon tényleg azt gondolják, hogy sosem fog elavulni?

38 Veszett fejsze

Minden idők leghaszontalanabb perifériája a 3DO upgradekártyája volt. A kütyü segítségével PC-n is el tudtuk indítani az akkoriban már haláltusáját vívó 3DO konzolra írt hallatlanul gyenge játékokat.

39 Ha hiszed, ha nem

A jóslatok szerint a konzol alapú internetes játékok 2004-re népszerűbbek lesznek, mint a jelenlegi, online lehetőségekkel bíró PC-s játékprogramok. (*Quake III*-ban akkor sem fognak lenyomni minket...)

40 Egységben az erő

A Nihilistic-féle *Vampire: The Masquerade* fejlesztőcsapatának tagjai előzőleg a LucasArts *Jedi Knight*-ján dolgoztak együtt.

41 Szivacsos testek

Már a *Counter-Strike* „bőrválasztása" se semmi, de a legfeleslegesebb egyéni beállítás mégis a PlayStationre megjelent *Dead or Alive*-ban található, ahol a szereplők mellének rugalmasságát is mi határozhatjuk meg.

42 M, mint Mike

A *Street Fighter II* „főnökkarakterét", M. Bisont eredetileg nem így hívták. A „bölény"-t jelentő nevet kezdetben a bokszoló karakternek szánták, ám a kiadó végül úgy döntött, nem várja meg, míg Mike Tyson menedzserei (vagy maga a Vasöklű) kenyértörésre viszik a dolgot. A poént azonban nem akarták kihagyni, ezért pusztán annyit tettek, hogy összecserélték a neveket. M. Bison lett a főnök, Vega (a korábbi boss) a kampókezű spanyolnak engedte át a nevét, a bokszolót pedig Balrognak keresztelték.



43 Grafikusok frame-je

A főszereplő megrajzolásához használt frame-ek száma az *Ultima*-ban: 1. Ugyanez az érték az *Ultima VII*-ben: 32; az *Ultima VIII*-ban: 1500. Nem csoda, hogy ennyi munka után a *IX*-ben átváltottak belső nézetre.

44 Megy a bolt

Eddig több mint 650 millió PlayStation-játékot adtak el világszerte. Jutott belőle neked is?

45 Play boy

Ahhoz képest, hogy a Virtual Boy-t Európában sosem árusította a Nintendo, így is nagyon sokat tudunk róla. Például azt, hogy Gumpei Yokoi, a Game Boy feltalálója a karrierjével fizetett a játék fiaskójáért. A Virtual Boy számos hasznos és barátságos szolgáltatása közül az egyik az volt, hogy a gép tízpercenként „Stop Playing" felirattal figyelmeztette a játékost önmaga haszontalanságára.

46 A rossz...

Álljunk meg egy pillanatra és adózzunk tisztelettel minden idők legrosszabb játékreklámjainak: a két perc alatt összedobott, egyetlen nyamvadt screenshoton alapuló förmedvényeknek és a fontosabb karakterek céltalan egymásra montírozásának. A műfaj állatorvosi lova talán a *Battlecruiser 3000AD* reklámja, amelyben Jo Guest a játék dobozát tartja a lába között, miközben az ujját szopja.



50 Ködből lett, köddé lesz

A *Riven*-ből, a *Myst* folytatásából több mint másfél millió példányt adtak el. Ha a dobozokat egymás mellé tennénk, a sor 360 km-ig érne. Ahhoz képest, milyen gyenge a játék, nem is olyan rossz.



ZSEB CSELEK 51

A *Heretic*-ben a **Cockadoodledoo** parancs menten csirkévé változtat.

Az első *FIFA Soccer*-ben elfuthatsz a bíró elől, ha meg akar büntetni, ami valljuk be, kissé komikus kergetőzéshez vezethet a pálya körül.

47 ...és a jó

Mindannyian tudjuk, hogy a reklám maga a megtestesült Gonosz, ezért elevenen kell megégetni a hasonszőrű marketingeszközökkel együtt. Ehhez képest magunk is meglepődünk, ha valami jó ötlettel találjuk magunkat szembe. Közülük is a legjobb az Activision emlékezetes *Quake*-reklámja. A híres szlogen így szólt: „Quake is Good For You".

48 Nagykarácsony

A szoftverpiac az év utolsó két hetében bonyolítja teljes forgalmának kb. 20 százalékát.

49 Versenyszellem

Az *Unreal Tournament* eredetileg az *Unreal* multiplayer patcheként kezdte pályafutását, és csak a fejlesztés későbbi szakaszában vált önálló termékké. A neve sokáig *Unreal: Tournament Edition* volt, de a kiadó a frappánsabb hangzás miatt végül elhagyta az utolsó szót, és a végső változat már a ma is ismert néven került a boltokba.

52 Ami sok, az sok

Az első tervek (1995) szerint az *Asheron's Call* című szerepjáték 200 játékos egyidejű bekapcsolódását támogatta volna. A jelenlegi verzióban akár 10 ezernél is többen bolyonghatnak egyszerre.

53 Csak semmi fantasy

A *Deus Ex* eredetileg egy egyoldalas tervezetként indult, amelyet Warren Spector vetett papírra az Origninnél még 1994-ben. A *Troubleshooter* munkacímet viselő játék vázlata így kezdődött. „Belső nézetű akciójáték az *Underworld* modorában. Semmi fantasy. A jelenben vagyunk. A színhely a mai világ."

54 Egy kis gonoszkodás

A sokszemű, háromlábú, kutyaszerű lény, amely a *Half-Life*-ban szünteti meg az agyfélteke-dominanciánkat, eredetileg baráti lény volt. A Valve-nak azonban feltűnt, hogy a játékosok amúgy is lelövik őket, ezért végül pokolfajzatot csináltak belőle.

55 Tanulj, tinó

Megalakulásakor a Blizzard North – a hatalmas sikerű *Diablo II* fejlesztője – a Condor Games nevet viselte. Első munkájuk az Acclaim-féle *Quarterback Club*-sorozat átírása volt hordozható játékgépekre.

A Molyneux menet

56



Először

Peter Molyneux a Bullfrog előtt a Vulcan nevű fejlesztőcégnél dolgozott.

57



Másodszor

Első játéka a *The Entrepreneur* című üzleti szimuláció volt. Eladott példányszám: 2.

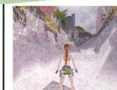
58



Senki többet

Az áttörést a *Dungeon Keeper* hozta meg. Egyedül az USA-ban 125 ezer fogyott belőle.

59 Nemcsere



A *Tomb Raider* főszereplője eredetileg férfi volt.



Az *Unreal*-ben viszont eleinte női karakterrel számoltak.

60 Ha nem, hát nem

Amikor David Braben és Ian Bell kétévi munka után felkeresték az EMI-t, hónuk alatt az *Elite*-tel, a kiadó visszautasította őket. „Azt mondták, hosszadalmas program, nincs célja és nem kapunk benne új életet. Nem is nevezték játéknak" – emlékszik vissza Braben. Az *Elite*-et azóta a kereskedős stratégiai/akció játékok mérföldkövének tartják.

61 Teremtő géniusz

Amíg Peter Molyneux a Bullfrognál dolgozott, a cég folyamatosan fejlesztett egy *Creation* nevű játékot. (Guy Simmons hasonló nevű programja mellett a *Populous*-nak és a *Magic Carpet*-nek is ez volt az eredeti címe.) A játék a mai napig nem jelent meg.

62 Minden jó, ha...

Ha még sosem játszottad végig az Interplay *Fallout* című szerepjátékát, bizonyára nem ismered annak befejezését sem. Márpedig az általános vélekedés szerint ez minden idők legjobb játéklezárása. A világért sem lőnénk le e rendkívül hatásos és ►

megindító, teljes tökéletességgel hangszerelt jelenet poénját, ezért csak annyit mondunk: az apokalipszis után még a hősök sem számíthatnak könyörületességre.

63 Minden rossz, ha...

A *Fallout* ellentétpárja a *Myst* óriási csalódást okozó lezárása. Miután hosszú órákat töltöttünk az üresebbnél üresebb helyszínek bejárásával, kissé lehangoló, hogy a játék végén jutalmul szabadon bejárhatjuk ugyanazokat a helyszíneket, de ezúttal már minden cél vagy szándék nélkül. Jó példa arra, hogy lehet egy remek játékot teljesen elrontani.

64 A titkos tehén

A *Diablo II*-ben a Horadric Cube lehetővé teszi, hogy különböző tárgyak összepárosításával kísérletezgessünk. Ha szerencsénk van, titkos varázserőkre tehetünk szert. A Wirt's Leg például haszontalannak tűnik, de ha a Tome of Town Portallal házasítjuk, bebocsátást nyerünk a Secret Cow elnevezésű pályára.

65 Ha egy üzlet beindul

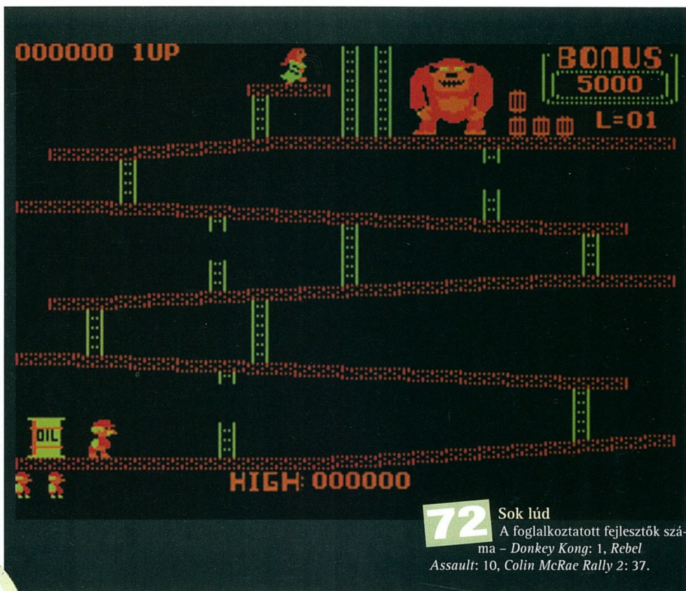
Tavaly egyedül az Egyesült Királyságban több mint 7,2 millió teljes árú PC-s játékprogramot adtak el. Ez több mint kétszerese a négy évvel ezelőtti 3,4 millió darabnak. Pontos magyarországi adatunk nincs, de százezres tétel körül járhatunk.



A DAMN, DARN, HELL vagy HECK parancsok hatására a *SimCity 2000* lakónegyedei templomokká változnak.

66 Egy játék illata

Öt érzékünk van – használjuk hát ki őket! Vegyük meg Steve Meretzky *Leather Goddesses of Phobos* c., 1986-ban megjelent szöveges kalandjátékát, és a megfelelő helyeken a program előírásai szerint szippantsunk bele a mellékelt szagmintákba.



72 Sok lúd

A foglalkoztatott fejlesztők száma – *Donkey Kong*: 1, *Rebel Assault*: 10, *Colin McRae Rally 2*: 37.



A *Diablo II* titkos pályáján teheneket kell miszlikbe aprítanod. Hja, az a száj- és körömfájás...



Európa máig nem tud betelni a *Big Brother*-rel – a *The Sims* számára tehát minden adva volt a sikerhez. Való igaz, nincs is jobb, mint virtuális családokat etetni – még ha Orwell forog is a sírjában.

Hallottál róluk?

68 Calia 2095 – Miközben a *Dark Forces* és a *Quake* új fejezetet nyitott a 3D-s játékok történetében, a LucasArts belső nézetű lövöldözőse nem jutott túl a belső minőségellenőrzésen.

69 *Prey* – A 3D Realms ezzel a játékkal akarta elorozni a *Quake* babérjait, de a programot sosem adták ki.

70 *Into the Shadows* – A Scavenger szintén a *Quake* babérjaira áhítozott, ám a nagy hírverés ellenére a játék máig nem jelent meg. Azután majd csak meglátjuk.

71 *Warcraft Adventures* – A Blizzard saját *Warcraft*-játékainak sikerére akart ráteni még egy lapáttal, de ebből az ötletből sem lett játék.

73 Végy egy nevet

Az Alligata Software által 1985-ben Commodore 64-re kiadott *Jack Charlton's Match Fishing* minden idők legrosszabbul kivitelezett licencjátéka volt. A program a legidétlenebb játékcímek versenyében is esélyesként indulna.

74 Életre valók

A *The Sims* eddig kb. 60 millió dollár bevételt hozott csak az Egyesült Államokban. A *The Game of Life* 10 millióig, a *Sim Farm* 2,5 millióig, míg a *Jr's Virtual Pets Pet Shop* 6500 dollárig jutott.

75 Az űrben...

...a vízzel ellentétben nem terjed a hang, mivel nincs semmi, ami a hullámokat vezetni tudná. Chris Roberts, a *Wing Commander* című film rendezője azonban másképp gondolja. Roberts filmjében egy Kilrathi cirkáló szonár segítségével talál meg egy szövetségi űrhajót. Irány vissza az általánosba!

76 Kinőtte magát

Will Wright, a *Sim City* megalkotója pályatervezőként kezdte karrierjét. Első munkája a *Raid of Bungeling Bay* c. helikopteres játék volt.

77 Névolimpia

A leghülyébb nevű fejlesztőcégek országok közötti versenyében a britek vezetnek. A bajnokcsapat tagjai: Red Lemon, Big Blue Box, Mucky Foot, Bubble Boy, Curly Monsters és az utolérhetetlen Steel Monkeys.

78 Nyolckezes

Az online lehetőségek révén a PC-s gamerek mindig találhatnak maguknak játszó-

társat, a konzoltulajdonosok azonban nincsenek ilyen szerencsés helyzetben. A probléma enyhítésére a Codemasters fejlesztői találták ki a legszellemesebb megoldást: a *Micro Machines 2* (Mega Driveos) cartridge-ba két extra joypadportot szereltek, így mindjárt négy játékos kergethette egymást anélkül, hogy további perifériákat kellett volna vásárolniuk.

79 A „B"-oldal

A Codemasters mögött a második helyezést a Xonox-féle Double Ender cartridge szerezte meg. Az ötlet lényege az volt, hogy az Atari VCS (2600) konzol tulajdonosai, ha meguntak egy adott játékot, egyszerűen kivették és megfordították a cartridge-ot – a másik „oldalon" ugyanis szintén egy teljes értékű program foglalt helyet.

80 Mennyi? 451.

A *System Shock* első ajtónyitó kódja a 0451. A szám Ray Bradbury felejthetetlen klasszikus sci-fijére, a *Fahrenheit 451*-re utal. A kód később a *System Shock 2*-ben és a *Deus Ex*-ben is megjelent. Az alkotókban mély nyomot hagyhatott a regény.

81 A főnök kedvence

Az Everton a *Championship Manager* minden eddigi verziójában meglepően jól szerepelt. A jelenség magyarázata az, hogy Oliver és Paul Collyernek, a program szerzőpárosának ez a focicsapat a kedvence.



System Shock: **Ne feledd, a kód: 0451. Utána menj el kosárlabdát keresni.**

82 Eldugott labdák

A Looking Glass minden eddigi játékában elrejtett néhány kosárlabdát. Megtaláltad már őket?

83 „Gólszerző: Replai"

A *Sensible Soccer* megalkotása előtt Jon Hare a Commodore 64-re fejlesztett *Microprose Soccer*-en dolgozott. Ez utóbbi focis programban volt először visszajátszás a gólok legszebb pillanatairól.

84 Nomen est omen

Guybrush Threepwoodot, a *Monkey Island* főszereplőjét a játékban időnként egy ecset (brush) helyettesíti, amelyet a fejlesztők jobb híján „guy"-nak nevezték el – a kettő összeolvasásából ered a főhős neve. A családnévről szavazás útján döntöttek. A végeredmény... nos, meglehetősen egyedi.

85 Ammo domini

A *Doom II* shotgunja hét lövedéket lő ki egyszerre, míg a dupla csövű 20-at. Ez pusztán csak annyiban érdekes, hogy mindkettőhöz ugyanolyan típusú ammo kell. Nincs itt valami tévedés?

86 Milliomosok

Egy mai, átlagosnak mondható PC-s játék több mint egymillió programsorból áll. És nyilván ennek megfelelő számú hibából...

87 Háborús játékok

Miközben a számítógépes játékok tekintélyes része katonai szimulátorokhoz készült, s csak azután került át a polgári szférába, addig a *Doom*-mal ennek fordítottja történt: az amerikai hadsereg vetett szemet rá és használta fel a katonák kiképzésére. Mostantól legalább tudni fogják, hogyan kell földönkívüli kiberdémonokat irtani...

ZSEB CSELEK 88

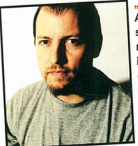
Nyomj [Ctrl]+[Alt]+[Shift]+[F7]-et a *Midtown Madness*-ben, üsd be, hogy **/ufo**, és a repülők UFO-kká változnak.

89-91 Versenytársak

A játékfejlesztők egy része egy-egy tehetségkutató verseny megnyerésével került a tűz közvetlen közelébe. Íme néhány név a legnagyobbak közül.

Megdolgoztak érte...
A brit Oliver-testvérek (a *Dizzy the Eggs* sorozat alkotói és a Blitz Games megalapítói) Jeremy Beadle *The Saturday Show* c. műsorának játékkészítő pályázatán tűntek fel. Nyertes művüket, a *Gambit* nevű táblás játékot később az Acornsoft jelentette meg. A kiadó kemény 200 fonttal (kb. 80 ezer Ft) díjazta a lelkesedésüket.

A komisz
Demis Hassabist, az Elixir Studios alapítóját szintén egy játéktervező verseny indította el a pályán. A pályázatot a Future Publishing azóta megszűnt lapja, az *Amiga Power* írta ki. A Demis által beküldött *Chess Invaders* annyira jól sikerült, hogy a fiatalember a Bullfroghoz került, Peter Molyneux mellé. Demis új cége a *Republic: The Revolution* c. játékon dolgozik, amely sokak szerint a valaha látott legambiciózusabb PC-s „istenszimulátor".



„Büdös láb"
Az előbb említett versenyt érdekes módon nem Demis nyerte, hanem Mike Diskett (az *Urban Chaos*-ról ismert Mucky Foot társalapítója) a *Mr. Wobbly Leg against the Invaders from Mars* c. játékprogrammal. A Mucky Foot jelenleg a *Startopia* c. építkezős játékot fejleszti, amely többszöri csúszás után ősszel kerül a boltokba.

Ki tud róluk?

92 A Sensible Software sokáig a brit játékgyártás egyik legfényesebben csillogó cége volt. Aztán egy szép napon Jon Hare, a cég alapítója mindent egy lapra, pontosabban a *Sex, Drugs and Rock 'n' Roll* c. játékra tett fel, amelynek már csak a terveitől is mindenkinek leesett az álla. A kiadók azonban nem mertek hozzányúlni, így a kész játék most a Codemasters széfében várja a jobb időket.

93 Matthew Smith, a *Manic Miner* zseniális alkotója, a harmadik *Miner*-játék (*Miner Willy Meets the Tax Man*) kudarca után eltűnt a nyilvánosság elől. Megrendült anyagi helyzete miatt sokáig egy hollandiai kommunában húzta meg magát, ahonnan csak a közelmúltban tért vissza.

94 Alekszej Pajitnov, akit a *Tetris* lángelméjű orosz programozójaként ismert meg a világ, nyugatra költözött, de azóta egyetlen munkájával sem közelítette meg első alkotásának színvonalát. Utoljára egy online logikai játék titkos tervein dolgozott, amelyben állítólag lehulló idomokat kell meghatározott formában elrendezni...

95 A Bullfrog *Creation* c. sci-fi játéka ötévnyi késés után végül 1997-ben jelent meg. A fejlesztést végig élénk médiaérdeklődés kísérte: a készülő játék az egyik szaklapban például címlapot is kapott. Mike Diskett és Fin McGechie azonban otthagyta a Bullfrogot, hogy megalapítsa a Mucky Footot és kihozza az *Urban Chaos* című remeket.



Doom: **Nem kimondottan ultrarealisztikus, a hadsereg mégis fantáziát látott benne.**

96 Kiberszex

Az elmúlt évek legjobban várt cheatkódja állítólag Lara Croftot, a *Tomb Raider* főszereplőjét tette volna meztelenné. Nos, bármit is olvastál vagy hallottál a dologról, az igazság az, hogy az eredeti játékba nem építettek ehhez hasonló funkciót. Közkézen forog ugyan egy nem hivatalos hack, amely megváltoztatta a főszereplő textúrájának színét, de a végeredménnyel még a legsóvárabb kamaszfiúk sem lehettek elégedettek.

97 Családban marad

A legelső grafikus felületű, számítógépes kalandjáték Roberta Williams *Mystery House* nevű programja volt, amely eredetileg a *Hi-Res Adventure #1* címet viselte. (Roberta Williams és férje, Ken később a Sierra On-Line alapítóiként szereztek hírnevet.)

98 Gloria mundi

Egy 1989-es felmérés során kiderült, hogy az amerikai gyerekek nagyobb számban ismerték fel helyesen Mariót, a vízvezetékszerelőt, mint Miki egeret. Ma már bizonyára mindannyian átváltottak *Quake III*-ra.

99 Köszönjük, nem

Számítógépes játékokhoz kifejlesztett perifériák, amelyekkel az évek során el akartak kápráztatni minket (sikertelenül):

- Broderbund U-Force – térbeli mozgások érzékelésére kifejlesztett szerkezet, amely lehetővé tette, hogy a kezünket lobogtatva irányítsuk a játékokat.
- Atari Mindlink – fejpántszerű berendezés, amely állítólag felfogta az „agyhullámokat".
- Mattel Power Glove – még egy 3D-s mozgásdetektor. Ezt a típust a kezünkre kellett húzni.



PC Format A sokoldalú PC magazin

Játszótér

Előjáték

Hektikus egy hónapunk volt a játékpiacon! Először Lengyelországban szemlélődtünk, ahol a szokásos, rendkívül csinos lányokon felül rátehettük a kezünket a *The Moon Project* kész, angol változatára, amely a kifinomult valós idejű stratégiák remek példája. Volt egy bizarr, Bondos pillanatunk is, amikor az óvárosban az éj leple alatt nyújtották át a *World War III* jobb oldalt látható képét. Ezen felül hadd hívjuk fel figyelmeteket a 61. oldalon található *F1 Racing Championship* előzetesére.

Hát igen, eddig mindez csak gyenge bevezetőként hathat az igazi csemege előtt... Végre itt a *Black & White* előzetese is. Sok-sok álmatlan, türelmetlen várakozással töltött éjszakát követően megjelent az a játék, amit szinte páratlan pletykafolyam aposztrofált az eddigi legjobbként. Nos, „meglehetősen eszméletlenül remek" lenne véleményünk szalonképes változata, amit első benyomás után nyertünk. Ez a játék azonban nem csak jó, hanem mérföldkő jelentőségű is. Az MI lenyűgöző benne. Őszintén szólva a legtöbb mai játékot felülmúlja, és új szintet állít fel az istenszimulátorok, stratégiák és RPG-k terén. Még mielőtt bárki is azzal vádolna, hogy benyalunk Peter Molyneux-nek, az EA-nak, vagy bárki másnak, érdemes megvenni a programot, amely bizonyítja majd azt itt leírtakat. Nem fogjátok megbánni: nemcsak a szédítő grafika, a határtalanság tényleges képi megjelenítése, hanem a fantasztikusan összetett játékmenet, a jó alapötletek, a gondos kivitelezés, a felhasználóbarát bevezetés... Egyszóval, a minden. Ez a csúcs. Nem lehet abbahagyni!

A PC Format látleletei

Büszkén mondhatjuk, hogy magazinunk, a *PC Format* mindig a legjobb vásárlási tanácsokat adja. Ha egy játék nem jó, azt is egyenesen kimondjuk. Csak kész játékokról írunk, ami azt jelenti, hogy előzetesünk mindig a lehető legpontosabb. Nagy dolog, ha egy játék 80-nál több pontot kap; amelyek pedig 90-nél is többet szereznek, azok a team elismeréseként megkapják a Gold díjat. Ha feltuningolt gép kell a programhoz, akkor bizony igen sokat kell nyújtania a játéknak. Hitvallásunk az, hogy mindig őszinte, pontos előzeteseket közöljünk.



Azt mondják, a türelem rózsát terem. Á, hát ezért késik mindig a *PC Format* játékos csapata az előzetesekkel...



Myst 3: Exile
Általában vagy imádják, vagy utálják a *Myst*-et. Akárhogy is, a *Myst* és a *Riven* (a folytatás) világszerte jó néhány példányban kelt el, így ki okolhatná a Presto Studios és Game Studios (korábban: Learning Company) cégeket azért, hogy újabb részt hoznak ki? A *Myst 3: Exile* játékban 360 fokos nézetben szemlélhetjük az eseményeket. A helyszínről helyszínre ugrálás idegesítő rendszere még mindig ott van, de az új program tartalmasabb, és jobb benne a színészi játék is. A játék áprilisban landol az üzletek polcain.



World War III
Lengyelországi küldetésünk során néhány államtitokért cserébe sikerült megszereznünk egy képet a Topware következő projektjéről. A *World War III* az *Earth 2150* alapján készül, de annál modernebb; kevesebb fajta egység van benne és kevesebb pepecseléssel játszható, így a mindent eldöntő csaták gyorsabban lezajlanak. A sztori napjainkban játszódik, felismerhető nemzetek küzdenek egymással a mai haditechnika segítségével. Kicsit ijesztőbb, amikor otthonodban dúlnak a harcok, igaz? Az angliai partraszállás nyárra várható.



UEFA Challenge

Minek egy újabb focijáték, he? Nos azért, mert PC-ink az azonnali játszhatóság és a kinézet terén elmaradnak a konzoloktól. Az Infogrames nevéhez fűződő *UEFA Challenge* helyre kívánja billenteni az egyensúlyt, és saját műfajában akarja felvenni a versenyt a konzolos *ISS*-szel. Ez a műfaj persze a foci. A sok licences klub és a saját csapat létrehozásának lehetősége, valamint a gyors betölthetőség esélyessé teszi a játékot a tavaszi kupagyőzelemre.

Váróterem

Látlelet

Tippek és Taktikák



Microsoft Train Simulator

Mi jöhet még? Úgy hallottuk, hogy a Microsoft már dolgozik a *Supermarket Trolley Sim*, az *Annoying Scooter Sim* és a *Sinclair C5 Sim* játékokon. Mindez idő alatt érdemes figyelni a *Train Sim*-re is, amelyet nyilván azok vesznek majd meg, akik kölyök korukban mozdonyvezetők akartak lenni. Ugyanis pontosan ezt kell tenni a játékban: vonatot vezetni. A Microsoft arra is bátorítja az embereket, hogy nem hivatalos kiegészítéseket készítsenek, amelyek új útvonalakat, tájakat és járatokat mutatnak majd be. A program májusban pöfög be az állomásra.

Leadfoot

Milyen láb? Ez valami tánc-szakkifejezés? Na ne szórakozz már – akkor sáros lenne a lakkcipőd...

Megjelenés 2001. Május



Itt szabadon lehet (be)mocskolódni. Legfeljebb a mosógép bánja...

Fejlesztői akta

Ⓕ Ratbag/Take 2
Ⓘ www.ratbaggames.com

A legsötétebb Ausztrália legsötétebb zugának legsötétebb bugyrából bújt elő a Ratbag Games; specialitásuk az olyan felületeken való versenyzés, amiknek kisebb a tapadási együtthatója, mint egy kopasz majomnak a banánhéjgyárban. Bizonyíték kell? Csak nem hagytad ki a *Powerslide* nevű, szuper posztapokaliptikus csúszkálós-farolós játékot, amiben takaros (és valószínűleg mérgező) homokdűnéken kellett fölle tépni? Ha véletlenül igen, a *Leadfoot* csábító folytatás, bár a környezet más. A Ratbag csinált még egy *Dirt Track Racing*-trilógiát is, de mindegyik túl fura és zavaros, semhogy említésre méltó lenne. Úgyhogy meg sem említjük.

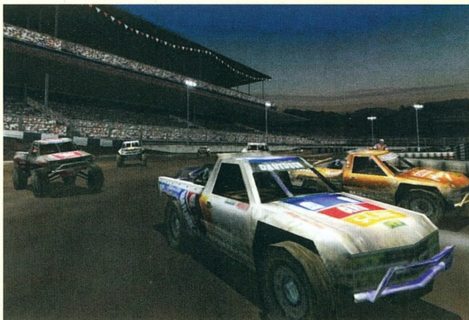
A lényeg

Képzeld magad vissza a nyolcvanas évekbe. Úttörők és kisdobosok mászkálnak Csillebércen, megjelennek az első otthoni számítógépek, az autótulajdonosokat pedig lázba hozza az ötsebességes sebváltó. Feltéve, hogy autójukat nem roncsolta felismerhetetlenné az évtized legagyamentebb járgánya: a Bigfoot. Hogy ez micsoda egy ötlet! Szerzel egy pickupot, aláraksz négy valószínűtlenül hatalmas kereket, feltuningolod a motort, és nekiállsz szétmarcangolni a tiédnél kisebb járműveket, a bűvölten bámuló közönség nagy örömére. Természetesen a Bigfootot elég hamar követték más monster truckok, azaz szörnyautók, és beindult a versenyzés. Bár ezek rövid távú versenyek voltak (és általában rövid úton elintéztek jó pár kocsit), de a motocross és más sárdagasztó sportok iránt érzett széles körű lelkesedés hatására nemsokára elkezdődtek a könnyebben manőverezhető truckok versenyei. Mint például ez.

A játék lényegében szűk, sáros pályákon, stadionokon belül zajló erőteljes farolgatásból áll. Nem olyan eklektikus, mint szellemi elődje, a *Powerslide* (itt nincs sugárzás rohasztotta, homokba merült épületek tetejéről való leugratás, ha épp arra vágynál), ám több változatosságot kínál a járművek terén – választhatsz egy csomó apró, összevissza ugrándozó truck, illetve a tekintélyesebb, nagy kerekű pickupok közül.

A körítés

Amikor a *Powerslide* megjelent, sokan azonnal rákattantak a fantasztikus grafi-



A versenyek stadionokban játszódnak, de ezek nagyobbrészt fedetlen csarnokok – így nem kell letüdőznünk a 15 kör alatt elfüstölt magas oktánszámú idegmérget.



A széles körű és szükségtelen önreklámozás mellett akad igazi promóció is.



A buggy-k olyanok, mint a távirányítós játékautók, csak az antenna hiányzik. Bár a motorzajon kívül mást úgyse hallani...



Olyan beállítás is van, hogy „valósághű roncsolás". Viszont így nem bírod egy percnél tovább a versenyt...


Pompás pályákon gyakorolhatod a mesterséget. A huppanókon ezerrel hajts át.

Mivel ez tulajdonképpen motocross négy keréken, a vezetés elég pattogós.

kai engine-jére. Igazuk is volt – rengeteg új, azelőtt sosem látott dolgot tartalmazott, többek közt aranyos, dimbes-dombos hegyeket, meg annyi sokszögidomot, amennyi egy kazalnyi geometria-tankönyvben sem fordul elő. Azonban nem volt hibátlan. A fizikai modell enyhén szólva kissé problémás volt. Például túl könnyű volt felhajtani a kisebb hegyekre, az ütközéseknél pedig nagyon gyakran a levegőbe röpült a kocsi.

Azóta viszont eltelt némi idő, és a Ratbagnek volt alkalma beletanulni a mesterségbe. *Dirt Track Racing* című játékait inkább átugorjuk, mert nem voltak olyan jók, ám a *Leadfoot*-nak, úgy tűnik, sikerül egy valósághű fizikai engine-t összepárosítania az eleve tisztességes grafikai engine-nel. Izgalmassá teszi a vezetést, hogy minden autónak igen röhejes a felfüggesztése. Mivel ez tulajdonképpen motocross, csak négy keréken, a vezetés elég pattogós. A hangsúly nem azon van, hogy pontosan a nyomvonalban haladj, vagy hogy te menj a leggyorsabban. Inkább az a lényeg, hogy az alacsony tapadású terepeken irányításod alatt tudd tartani az autót, és ez izgis versenyeket ígér.

Mindezek mellett sok helyszínen gyakorolhatod a fortélyokat. A korai változatban, amivel mi játszottunk, három kitűnő pálya van, de az ígéret szerint a kész játékban tizenöt lesz (izmos!), és valószínűleg összesen 180 különféle esemény a karrier (career) játékmódban. Még arra is van kilátás, hogy lesz szponzorálás alapú előrejutás, amelyben minél több versenyt nyersz, annál jobb benyomást teszel a szponzorokra, és ezáltal feljavíthatod a járgányodat.

A kulisszák mögött

Nyilvánvaló, hogy a Ratbag-csapat jól körülnézett az igazi stadionokban zajló igazi off-road versenyeken – az MI, úgy tűnik, jelentősen javult az összes eddigi játékukban látottakhoz képest. Nem szereztek hivatalos licencjogokat, úgyhogy nem lehet valódi versenyzőkkel játszani – bár amúgy is csak a sportág fanatikus rajongói ismernék fel az olyan szereplőket, mint Ivan „Vasember" Stewart, no meg azok, akik kajálták a 80-as években megjelent népszerű arcade játékát.

Az említett játéktól bizonyos értelemben kölcsönöz is a *Leadfoot*, amennyiben ez is gyors, komoly és körpályás versenyekből áll. A távból nem lehet „levágni", azonban a több útvonal közötti választás lehetősége miatt központi szerephez jut a taktikázás, főleg az ilyen típusú versenyekhez képest. A többi kocsi elállja az utad, elfoglalja a jobb nyomvonalakat, és úgy általában ott tesz keresztbe, ahol csak tud – ráadásul, mint a valóságban, a „vezérfalka" itt is együtt marad a verseny egész ideje alatt. Nekünk elhiheted: irtó izgalmas.

Nos hát, tisztelt hölgyeim és uraim, ez a *Leadfoot* története. Most már nem kell sok idő neki, hogy megtegye az Ausztráliától idáig tartó, veszélyekkel teli utat, és ünnepélyesen megígérjük, hogy amilyen hamar emberileg lehetséges, teljes szemlével szolgálunk róla. Addig pedig a jövő havi számunkhoz mellékelt CD-n található exkluzív demót lehet majd ízlelgetni... PCF



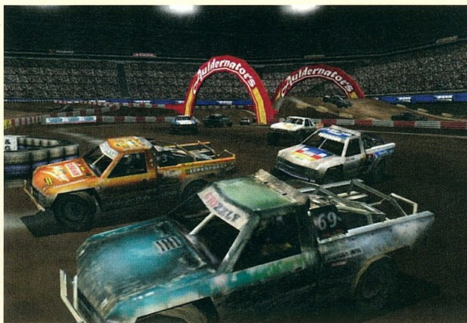
Több pályán az út keresztezi (vagy inkább átugorja) saját magát. Durva!

Ez az igazi

Az Államokban igen népszerű az off-road versenyzés; a főbb szervezetek: a SCORE (amely főleg a Kaliforniai-félszigeti versenyekkel foglalkozik), a CORR (szabadtéri, nagy pályák) és a Best of the Desert (sivatagi versenyek). A stadionbeli truckversenyek fő szószólója a Mickey Thompson Stadium Series volt, de ők a kilencvenes évek közepén becsukták a boltot. Thompson maga (1988-ban bekövetkezett haláláig) legendás alakja volt a sportágnak, eredményei körébe több mint kétszáz sebességi rekord és egymillió megtett versenykilométer tartozik, emellett többször indult a tekintélyes Indy 500-on saját kreálmányú autóival.

Nagyon kevés a kifejezetten stadionban tartott verseny, bár a SCORE rendez néhány ilyet, a CORR pedig gyakran izgalmas stadionetappal fejezi be tizenegy mérföldes versenyeit, a nézők legnagyobb örömére. Aztán a valós életben nem csupán versenyek vannak ám! Akárcsak a motocrossban, itt is találkozunk kaszkadőrbemutatókkal, ugratóversenyekkel és egyéb tengelytörő, felfüggesztészúzó kínzási módozatokkal, ahol bizony jól jön a járművek bombabiztos felépítése.


Szoros a mezőny. Készülj fel: mesébe illő csatákban lesz részed. Ne hagyd magad!



Érthető módon trükkösebb pickuppal bukdácsolni, mint homokfutó buggy-val repeszteni. Mi mégis az előbbit szeretjük jobban: a V8-as motor bömbölése ellenállhatatlan...

Rakétavetők? Kipipálva. Nagy fogak? Pipa. Nagy, dübörgő lábak? Pipa. Hát, ilyet se sűrűn látni mostanság...


A játékkörnyezet színes, gyönyörű a megvilágítása, a textúrákat pedig *muszáj* jobban megnézni...

Serious Sam

Emlékszel, mikor még csak puskák és démonok voltak errefelé?

Megjelenés 2001. Április


Tömegpusztítás? Hajjaj... Nyugi, azért nem kell nagyon komolyan venni.

A lényeg

A korai első személyű lövöldözős játékok – *Wolfenstein 3D, Doom, Doom II, Duke Nukem 3D* – a PC nagykorúvá válását jelezték. Már nemcsak hogy játszani lehetett rajta, de ráadásul a játékok szemrevalók, drámaiak, erőszakosak, menők, sőt, végül érzékiek is voltak. A mögötted láthatatlanul hörgő-morgó szörnyek okozta rémület, a nyers erő, amit egy új fegyver megtalálásakor érzel, az a diadalmámor, hogy legyőztél egy főgonoszt... Szép emlékek, melyeket gondosan őrzünk a történelem fotóalbumában, míg ki nem szorítják őket a „felsőbbrendű" játékműfajok. Manapság már csupa szerepjáték, választási lehetőség meg FMV minden. Illetve mégsem. Ha a régi szép napok után epekedsz, de eleged van a pixeles koboldokból – jó hírrel szolgálhatunk.

A körítés

A *Serious Sam* igazi ritkaság. Szándékosan a régi időket idézi: egy sereg képregényhőst állít ki ellened, úgy, ahogy a *Doom II* óta egyetlen játék sem tette. Büszkén vállalja „forrásait" – inkább a rég letűnt játékokról szóló emlékeinkkel akarja felvenni a versenyt, mint a *Quake III*-mal vagy a *Soldier of Fortune*-nal. Bár a *Serious Sam* nem annyira ijesztő, mint a *Doom* volt annak idején (meg aztán ma már sokkal nehezebb ránk ijeszteni), de épp elég irgalmatlan hadműveletet, lesből támadást, főgonoszt és lélegzetelállító játékkörnyezetet varázsol eléd ahhoz, hogy felváltva vad koncentrációt, ingerültséget, zord eltökéltséget vagy nevetést váltson ki belőled. Némelyik ellenfél – például a sivítozó, fejetlen humanoid, aki mindkét kezében bombát tartva rohan feléd – szándékosan komikus, így kellemes ellentétét nyújtja többek között a rettentő vágtató csontváznak.

A jelszó az egyszerűség. Igen kevés fejtörőt kell megoldani, kevés kulcsot kell összegyűjteni; ez a játék hagyományos, lineáris vánszorgás a jellemzően több száz szörnynek otthont adó szinteken keresztül. A rejtett indító pontok hatására újabb szörnyek teremnek elő a semmiből, és bár ettől néha már majdnem a falnak megyünk, az biztos, hogy lendületben tartja a játékot.

Szándékosan a régi időket idézi: egy sereg képregényhőst állít ki ellened, úgy, ahogy a *Doom II* óta egyetlen játék sem tette.

A kulisszák mögött

A *Serious Sam* talán legmeglepőbb oldala: a látvány. A szintek tágasak, egyiptomi témájúak és nem bonyolultak, viszont közelebbről megnézve olyan hatásos nagy felbontású textúrázást és felületleképezést találunk, amilyet máshol ritkán. A *Serious Sam*-et egy valóban lenyűgöző engine hajtja, amely többtucatnyi, sok poligonból álló fenevadat mozgat minden gond nélkül.

A *Doom* erős hatása érződik a fegyverek gazdag választékán is: pisztolyok, puskák, gépfegyverek, rakétavetők, ez mind szériatartozék. A játék vége felé megjelenő ágyú enyhe meglepetést okoz – garantáljuk, hogy elneveted magad, amint az óriási ágyúgolyók végiggördülnek a színen, és felrobbannak az ellenfeled lába előtt. Valószínűleg éppen az a *Serious Sam* létének értelme, hogy nagyon jópofa, márpedig ebből manapság hiány van. Nem tudjuk, hogy a Croteam-fiúk fegyveres vígjátékot akartak készíteni, vagy arra voltak kíváncsiak, hány mókás szörnyet tudnak begyömöszölni egy szobába, de az biztos, hogy istenien szórakoztak közben.

Ja, van a játéknak története is. Mindegy: úgysem számít. PCF


Őrlények, robotok, Egyiptom... Mi sem értjük, miért. Neked meg fegyvereid vannak.

Fejlesztői akta

Ⓕ Croteam
Ⓘ www.croteam.com

A *Serious Sam* fejlesztésén a Croteam nevű horvát csapat dolgozik. Fura módon először csak az volt a szándékuk, hogy terveznek egy fantasztikus engine-t, és a játékot „kirakatnak" építették köré – hisz egy anyagilag megszorult csapat számára vonzó lehetőség az engine szabadalmi jogainak eladása más fejlesztőknek. Ám aztán jött a Take 2, aláírtak egy kiadási szerződést, így a *Serious Sam*-et most világszerte piacra dobják – jóllehet, csillagászati áron.

Hmm. Ismerősnek tűnik, nem? De az a felhajtott nadrágszár... Na ne...

Arcanum: of Steamworks and Magick Obscura

A név önmagáért beszél...

Megjelenés
2001. Május

A lényeg

A szerepjátékok makacsul ragaszkodnak ahhoz az elképzeléshez, hogy a világban mindenkor egyensúlynak kell lennie; e havi főcikkünk (50. o.) is azon az állásponton van, hogy az élet csupa hullámvasút meg körhinta. Ám ez az egyensúly általában jó és rossz között áll fenn; alapja az emberi természetnek és (mondjuk) a dolgok természetének szembeállítása. Üdítő változás tehát olyan RPG-vel találkozni, amely azt meri sugallni, hogy nem a fentiek vannak a mérleg két serpenyőjében.

A játék teljes és fenséges neve *Arcanum: of Steamworks and Magick Obscura* (kb.: „Titkos elixír gőzgépből és sötét mágiából"), amiben nagyjából benne van, hogy pontosan mi is van a mérlegen. A mágia áll szemben a technológiával, hiszen az *Arcanum* egy amúgy közönséges fantáziavilágban játszódik, amelyet manók, orkok meg miegymások népesítenek be – azonban ez a világ épp egy ipari forradalom kellős közepén tart. Az, hogy milyen döntéseket hozol, mikor létrehozod és mozgatod a szereplődet, meghatározza, hogy a mágia és a technológia ellentétes pólusai közül melyik felé hajlasz, és azt is, hogy hogyan veszel részt a cselekményben.

A Troika úgy döntött, hogy lemond a fantasztikus látványról, inkább bizarr világát tökéletesíti.

A körítés

Az *Arcanum*-nak nem a grafika az erőssége, főleg a *Summoner*-hez (48. o.) és társaihoz képest. De ki hibáztathatja a Troika RPG-szakijait, amiért úgy döntöttek, hogy lemondanak a fantasztikus látványról, és inkább arra összpontosítanak, hogy bizarr gőz-világukat és a finoman szőtt cselekményt tökéletesítsék? Elég nehéz teljesen új világokat kitalálni az RPG-khez – hát még összefüggővé tenni az egészet! Így aztán az utóbbi fél évet azzal töltötték (a játéknak rég meg kellett volna jelennie), hogy egyensúlyba hozták a mágia és a technológia alapelvét, biztosítandó, hogy akárhogy is játszunk, a játék tisztességes legyen és szórakoztató.

A technológia minden területén hét különböző elem van, ezek segítségével építkezhetsz, ha arra a területre specializálódsz. A Villamossággal (Electrical) például mágia-detektort alkothatsz, a Fegyverkovácsolással (Gunsmithing) óriási puskaporos fegyvereket építhetsz. A mágia 16 kurzusra oszlik, mindegyikben öt, egyre bonyolultabb és hatásosabb varázsigével. Semmi akadálya, hogy szereplőd mind a mágia, mind a technológia területén tudást szerezzen, de végül döntened kell a kettő között.

A kulisszák mögött

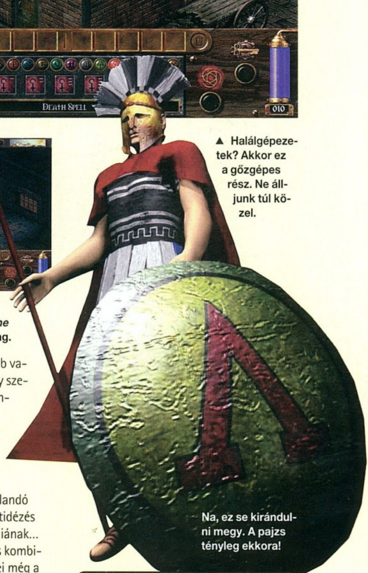
Az *Arcanum* fura alaphelyzete állandó meglepetésekkel szolgál. A halottidézés például elég sötét formája a mágiának... Ám az anatómiai és kémiai tudás kombinációjával a technológia mesterei még a holtakat is fel tudják éleszteni. Az efféle képességeket sok kedves kijelző határozza meg, és növelheted őket, ahogy egyre több tapasztalatpontot gyűjtesz, és magasabb szintre kerülsz. Nincsenek karakterosztályok, amik egyébként meghatároznák, hogyan játssz. Attól függően, hogy melyik képességkombinációra erősítesz rá, különféle lehetőségek nyílnak meg előtted: belopózhatsz egy helyre vagy bedumálhatod magad, feltörheted a zárat vagy leölheted az őröket – mind jó öreg RPG-s húzás. De az *Arcanum* keveréke – erőteljes, kalandjátékos cselekményével, újfajta témájával és a szerepjáték legjobb elemeivel – minden, csak nem ósdi. **PCF**



▲ Halálgépezetek? Akkor ez a gőzgépes rész. Ne álljunk túl közel.



Az Amiga-rajongók örülhetnek: az *Arcanum* sokat kölcsönöz a *The Immortal*-tól, legalábbis grafikailag.



Na, ez se kirándulni megy. A pajzs tényleg ekkora!



Hogyan gyújtsd fel ellenségeidet? Első rész: A begyújtás. Kellékek: benzin, gyufa. Teendők: benzint rálocsolni, gyufát hozzávágni. Jövő hónapban: A tűz eloltása.



A trükkös gépelyek mellett van itt rendesen Magick is, mint látjuk. Bár nem olyan nagyon Obscura...



Fú, de ijesztőek ezek a vonatok. Akkor már inkább a szellemvasút...

Fejlesztői akta

Ⓕ Troika
Ⓘ http://sierrastudios.com/games/arcanum

A Troika RPG-szakértőcsapatának tagjai a *Fallout* játékokkal kezdték annak idején. A céget Leonard Boyarsky, Tim Cain és Jason Anderson alapította, neve – amellett, hogy lovas szánt jelent – erre az eredeti triumvirátusra utal. Az *Arcanum* a Troika első alkotása, amely láthatóan sokat merít a sötét, hangulatos *Fallout* RPG-kből.

Summoner

Ennek nem sok köze Chaucerhez – itt inkább mágiáról, szörnyekről és bazi nagy kardokról van szó.

Megjelenés Április/Május 01

Cecil eddigre már megbánta, hogy teázni hívta a pokolian sivítozó szörnyet.


Sose lőj rá a lovakra – ezzel megőrjíted őket.


Egyszerre csak egy karaktert irányíthatsz, de a többieket is befolyásolhatod, ha ügyes vagy.


Amikor társaságod egyre nagyobb lesz, már csapatostul is rászállhatsz a rosszfiúkra.


A hátrafelé tántorgó Bob belátta, hogy nem kellett volna XL-es kalapácsot vennie.

A lényeg

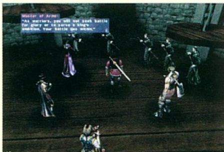
Sajnálatos tény, hogy – a remekbe szabott *Ultima IX* kivételével – a szerepjátékok technológiai szempontból jócskán elmaradtak az egyéb műfajoktól. Az elmúlt évek legjobb RPG-i izometrikus programok voltak, amelyek nem rendelkeztek az újabb stratégiai és akciójátékokat jellemző 3D elemekkel. Ez a helyzet azonban most megváltozik, hiszen küszöbön áll már a *Summoner* megjelenése. Mivel még a hülye is össze tudna dobni pár szintet némi *3D Studio MAX* ismerettel, tényleg tehetségesnek kell lenni ahhoz, hogy az ember ezen a téren nagyot alkosson. A tapasztalt és jó képességű szakemberekből álló Volition fejlesztőcégre a *Descent* sorozat kapcsán emlékezhetünk – ez a vonzó, japán RPG-k által inspirált 3D-s program volt a legsikeresebb a nyugati termékek közül.

A körítés

A sztori fókuszában Joseph, a főszereplő áll. Ő egy megidéző (Summoner), aki nem csak varázserővel bír, hanem össze is tudja hívni a különböző, hatalmas lényeket, akik aztán teljesítik parancsait. Ahogy előrehalad a történet, három másik karakter is csatlakozik hősünkhöz, és kedvünk szerint (a tavalyi *Vampire: The Masquerade*-hez hasonlóan) válthatunk karaktert. Emellett furcsa szörnyeket – koboldokat, minotauruszokat és gólemeket – is meg tudunk idézni, a taktikai lehetőségek egész sora nyílik meg előttünk. A négy karakter sokban különbözik, mások a képességeik és a különleges támadásaik (amelyeket lánctámadásnak is hívnak), s ezeket a megbízható tapasztalatpont és -szint alapú rendszer segítségével tovább is fejleszthetjük.

A Volition ambíciói ezúttal nem olyan túlzóak, mint az *Ultima IX*-nél. Minden finoman renderelt terület épp akkora, amekkorának lennie kell.

Néhány képesség – például az ütések elöli kitérés – automatikusan működik. A lánctámadásokat viszont (az előbbiekkel ellentétben) jól időzített, csata közbeni egérkattintásokkal indíthatjuk. Ha jókor támadunk, elsöprő erejű lánctámadást zúdíthatunk az ellenségre – ez persze nem könnyű, mert egymás után kétszer nem tudjuk bevetni ugyanazt a támadást, és az egymást követő támadások során egyre pontosabbnak kell lennünk, ha győzni akarunk. A varázsigéket is fokozatosan tanuljuk, ezek ereje a karakter fejlődésével párhuzamosan nő.


A kulcskarakterek a fejük feletti szövegek miatt el sem téveszthetők.

A kulisszák mögött

Ha közelebbről is megnézzük a *Summoner* mögött rejlő technológiát, láthatjuk, hogy a készítők milyen remekül ötvözték az ambíciót a józansággal. A Volition ambíciói ezúttal nem olyan túlzóak, mint az *Ultima IX*-nél. Minden finoman renderelt terület épp akkora, amekkorának lennie kell – kiterjedésük 1-5 (játékbeli) mérföld. Mivel a játékot a PlayStation 2-re is kifejlesztették, s hasonló technológiát használtak a PC-változathoz is; emiatt a területek mérete (különösen a városokban) behatárolt. Sokkal inkább a kidolgozott részletek nyűgöznek le minket, mint az irreális célok; ha például lecseréljük a karakter felszerelését, ill. ruháit, a változások a filmbejátszásokban is láthatóak lesznek.

Mindent egybevetve úgy tűnik, hogy a THQ jó üzletet csinált a Volition bekebelezésével, hiszen a *Summoner* nem csak az RPG-s keménymagnak fog tetszeni. A *PC Format* júniusi kiadásából kiderül majd, hogy a játék igazolja-e várakozásainkat. PCF

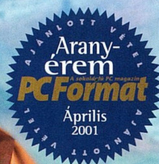
Fejlesztői akta

Ⓕ Volition
Ⓘ www.summoner-thegame.com

A Volition az az amerikai fejlesztőcsapat, amelynek a nevéhez fűződnek a *Descent* játékok, a *Conflict Freespace* (amelyet eredetileg a *Descent* sorozat részének szántak) és a nagyszerű *Freespace 2*. A céget 2000 közepén vette meg a THQ kiadó, s a Volition most belső fejlesztőstúdióként működik. Egyszerre készítik a *Red Faction* első személyű lövöldözős játékot és a *Summoner*-t, s mindkét programot viszontláthatjuk majd a PlayStation 2-n is (de mondanunk sem kell, a PC-n jobban fognak kinézni és működni).

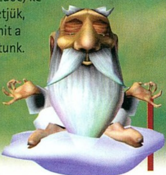
Black & White

Csodák igenis vannak. Csak épp kell pár év hozzájuk.



FURCSA ÉLMÉNYEKBEN VOLT RÉSZÜNK idén. Mindezt pedig a megboldogult Dreamcastnek és a kitűnő *Jet Set Radio* játéknak köszönhettük. A jól eltalált programot látva sok tapasztalt, öreg PC-rókának leesett az álla. Sokan vannak azon a véleményen, hogy a PC fokozatosan egy platformmá degradálódik majd, amely csak a hardcore háborús játékok és repülőszimulátorok színteréül szolgál majd. A szkeptikusok szerint az igazán eredeti játékok már a következő generációs konzolokra (Xbox, PS2 és Gamecube) készülnek. Örömmel közölhetjük, hogy végre van valami, amit a konzolosok képébe vághatunk. A *Black & White* ugyanis nem utolsó élmény.

A játék sajnos talán *túlontúl is* jó. Peter Molyneux (akiről még saját anyja is csak elfojtott hangon beszél) pedig



Végre van valami, amit a konzolosok képébe vághatunk.

Mind, kik hisznek az Úrban...

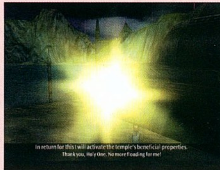
Ez lenne egyik isteni feladatunk? Hát igen. Íme, egy egyszerűbb példa a játék elejéről.



A fickó temploma közel van a tengerhez, így folyton elönti a víz. A darabokat a helyes sorrendben kell tologatnod a part mentén.



A templom darabjainak rajta kell maradniuk az egyik alaprúdon, és mindegyiknek egy nagyobbon kell lennie. Érted!



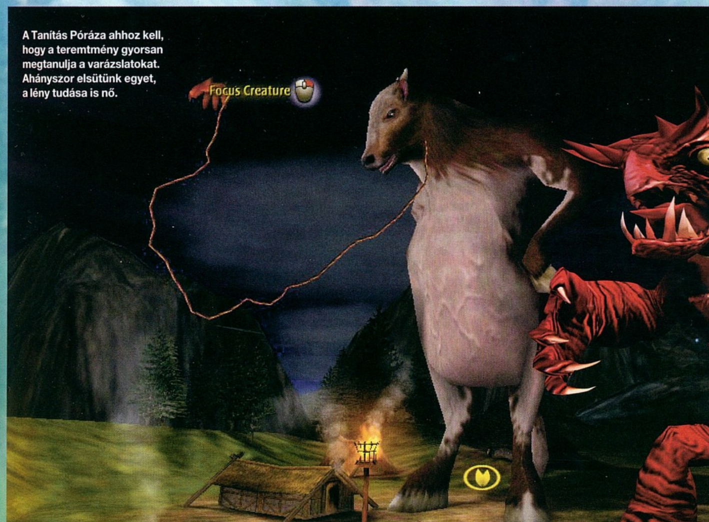
A kőcserélgetést követően a templom távolabb került a parttól. Jutalmul mindenki, aki megérinti, meggyógyul.



A négy bal oldali rúd a teremtmény fizikai állapotát mutatja – ha tudni akarjuk, mit tanul, nézzünk be a barlangjába.



Ha sok falusi istenít minket, varázserőnk hatalmas lesz, azonban az éhes szájakat be is kell tömni valamivel.



A Tanítás Póráza ahhoz kell, hogy a teremtmény gyorsan megtanulja a varázslatokat. Ahányszor elsütünk egyet, a lény tudása is nő.

Valaki rossz oldalon szállt ki a hibernációból...

egy őrült. Amikor már mindenki belenyugszik, hogy a *Pharaoh* és a *SimCity* az istenszimulátorok királya, akkor fogja magát, kezünkbe adja a teremtés és pusztítás hatalmát, emellett cselekedeteink tükrét is elénk tartja. A *Black & White* egyszerre remek személyiségteszt és valós idejű stratégiai játék. Teljhatalmat ad kezünkbe, s kedvünkre nevethetünk a világi lényeken. A játék úgy játszik érzelmeinkkel, ahogyan csak a legjobbak tudnak – vele viszont nehéz játszani.

Genezis

No. Hol is kezdjük? Mondjuk a kezdetekkor? Vagy inkább „a Kezdetekkor"... Elvégre is itt tényleg mi vagyunk az istenek, hiszen (növekvő) hatalmunk van a természeti elemek felett, s szabadon manipulálhatjuk a való világ tárgyait. Mindennek a bálványozás a titka – minél többen bálványoznak minket, annál erősebb lesz hatalmunk. A játék helyszínéül szolgáló földeken valósághű, emberszerű lakosok élnek – bár rajzfilmszerűen tervezték őket, hamar úgy kezeli őket a játékos, mintha valós emberek lennének. Az egyszemélyes játék egy hosszú, gördülékeny, szigetről szigetre ugráló menetből áll: minél több településen szerzünk befolyást, annál hatalmasabbak leszünk. Az alaptörténet szerint egy ugyancsak ijesztően hatalmas riválissal kerülünk szembe.

Az isteni kéz

A kurzorok helyett kezünk segítségével irányíthatjuk az eseményeket, testrészünk külleme pedig aszerint változik, hogy mit csinálunk vele – ha tetteink jóságosak, kezünk is egész emberi, ha viszont kegyetlenek vagyunk, nem túl manikűrös. A kezelőfelület tágas, nincsenek dobozok és statisztikák, amelyek elvonhatnának minket isteni kötelezettségeinktől. Hasonlítsuk csak össze ezt a *The Moon Project*-tel (66. oldal) – két különböző cél, két különböző felfogás. Ahogy egyre fejlődünk, különféle varázslatokat tanulunk, amelyeket jóra és rosszra is használhatunk. Készíthetünk tűzgolyókat, kitermelhetjük a nyersanyagokat, villámló viharokat kavarhatunk, gyógyíthatunk, vagy épp teleportálhatunk – azonban az sem mindegy, hogyan csináljuk mindezt. Ahhoz, hogy a kezelőfelület jól működjön, rúnákat kell követnünk a levegőben; egy óramutatóval megegyező irányú örvénnyel férhetünk hozzájuk, aztán egy ábrával fejezhetjük be a kántálást. „Na de mi van a teremtményekkel?" – merülhet fel a kérdés. Bár valóban ezek a ▶

A Black & White egyszerre remek személyiségteszt és valós idejű stratégia.



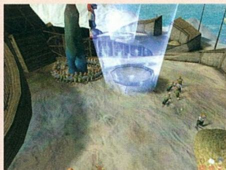
Teremtményeink fiatal korukban igen kíváncsiak – a tigrist is izgatja a táncoló tömeg. Még szerencse, hogy nem éhes.



Az atmoszferikus hatások szemmel láthatóan csodálatosak. És a gabona is jobban nő tőlük.

Fekete és fehér és zöld és kék és...

Mondtuk már, milyen észveszejtően látványos a Black & White látványvilága? Nézzük csak...



Ha ráközelítünk, láthatjuk, mire készül a nép: dolgoznak, esznek, imádkoznak, és néha meghalnak. Isten nyugosztalja őket.



Ha kicsit távolodunk, láthatjuk a teremtményeket, áttekinthetjük készleteinket és megnézhetjük, miben mesterkedik az ellenség.



Madártávlatból nézve nincs más tennivalónk, mint büszkén végignézni a befolyásunk alatt lévő területet.



játék leglátványosabb részei, a munka oroszlánrésze csonkolt kezünkre marad.

Az edzőterületen három szörnyecske (tehén, majom, tigris) közül választhatjuk ki teremtményünket, de ahogy előre haladunk, több is rendelkezésre áll. Alapjában véve ezek alig párszor nagyobbak, mint fajtársaik, de folyamatosan nőnek, és egyre ügyesebbek lesznek. Személyiségük és varázserejük erősödik, emellett saját szokásaik és hangulataik lesznek – ez a *Black & White* mesteri húzása. Nem a játék designja a korszakalkotó, s nem is a körítés, hanem az a bizonyos láthatatlan varázsdoboz, amelyet mesterséges intelligenciának is neveznek. Teremtményünk annak fényében tanul, hogy miként bánunk vele – nem csak a tudatosan tanított dolgok értendők ide, hanem az is, hogy mit engedünk meg neki, amikor nem vagyunk ott. Amíg ugyanis azzal vagyunk elfoglalva, hogy tűzgolyókat hajigálunk az ellenséges falvakra, icipici bocikánk esetenként megkóstol egy-egy farmert – erről gyakran nem is tudunk, s ha a tehén végleg elkanászodott, már késő megragadni a grabancát. Ha nem reagáljuk le a dolgokat, védencünk úgy veszi, hogy szabadon ügyködhet. Például a kistigrisünk úgy döntött, szunyál egyet egy kunyhó árnyékában. Amint nekidőlt az épületnek, lerombolta azt. Egy tasli nyomán azonban hamar megtanulta, mi a rendszer.

A pórázok hatása

Kezünkön kívül három póráz az összes segédeszközünk a rosszcsontkodó pártfogolt kordában tartására. A pórázok nyúlékonyak, így nem rángatjuk mindenhová magunkkal a kis bestiát, amely néha magától is odajön megnézni, hogy min ügyködünk éppen. A pórázokat épületekhez is rögzíthetjük, ez igen hasznos tud lenni (és nem csak azért, mert kedvencünk nyugton marad a helyén).



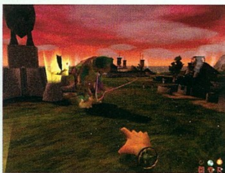
Csodálatos érzés, amikor a teremtményünk azt teszi, amire mi magunk tanítottuk.

Mindegyiknek más a hatása: az egyik a tanítással, a másik a szenvedéllyel, a harmadik az agresszióval függ össze. Amikor a Tanulás Pórázát használjuk, védencünk éberen figyeli, hogy mit csinálunk, eltanulja tőlünk a varázslatokat, s később már ő is beveti őket, amikor szükségesnek tartja. A Szenvedély Póráza hatására az állatka kedves lesz a falusiakhoz; ez akkor is hasznos lehet, amikor humánusabb módszerrel akarunk bevenni egy másik falut. Az Agresszió Póráza természetesen szörnyeteggé változtatja a kis bestiát, aki örömmel csócsálja meg a falu lakóit, és a többi teremtményre is rátámad. Ezek a csaták ritkák, de néha szükségszerűek. Amikor két állat szembeszegül, egy aréna jelenik meg, és a teremtményeknek beat 'em up stílusban kell megküzdeniük egymással. Amikor a kreatúra harcol, mi is besegíthetünk: támadássorozatokat indíthatunk az ellenség egy-egy testtája ellen. A legyőzött lények nem mindig halnak meg, de az esetleges vereségnek komoly kihatása van – többek között magának a teremtménynek az önbizalmára is.

Ilyen tekintetben a lények nevelése hasonlít a macskaalomhoz, vagy talán még inkább a gyerekneveléshez. Nekünk például sikerült olyan tigrist kinevelnünk, amely oly kedves volt a falusiakhoz (öntözte a földeket, betakarította a terményeket, fát varázsolt és gyógyított), hogy rózsaszín lett. Kedves állatkánk ugyanakkor a templom előtt tolta ki a kábelt, a ganajt pedig szép ívben behajította a faluba. Kifinomultabb trükköket is be lehet tanítani azonban; a tűz gyors pusztítást végez az erdőben és a falvakban, így egy megfelelően képzett lény nagy pánikot okozhat a gyanútlan ellenség soraiban. Semmihez sem hasonlítható az az érzés, amikor a teremtményünk azt teszi, amire mi tanítottuk – legyen szó akár faszállításról, akár az ellenséges falvak felgyúj-

Ez a tigris nem kúszik, hanem ugrik és belez.

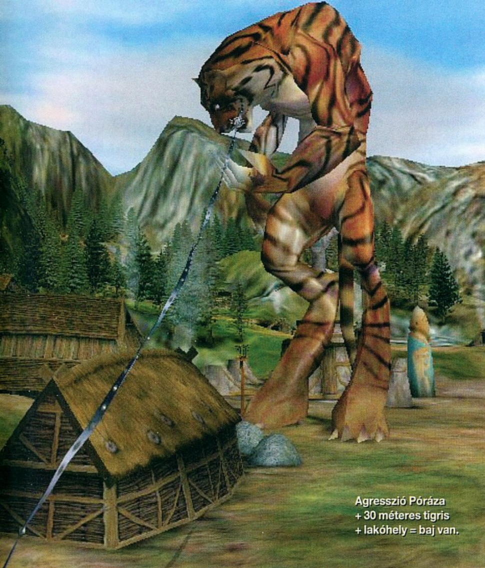
A különböző földeken más és más civilizációt találunk, amelyeknek sajátos építészete és varázsvilága van.



Egy boldog, nyugodt kép: barátságos teknős a Szenvedély Pórázával naplementekor. Ideális alkalom a tűzgolyók bevetésére.



Az ábrák segítségével végrehajtható varázslatok hamar rutinná válnak; végül már úgy varázsolunk, hogy oda sem nézünk.


Agresszió Póráza + 30 méteres tigris + lakóhely = baj van.

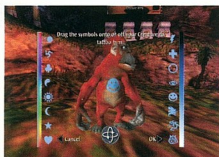
tásáról. A *Black & White*-ot már e vonása miatt is érdemes megvenni.

Camera obscura

Minden új föld számos meglepetést rejt. Ezüst és arany pergameneket találhatunk - előbbiek bónuszokkal (kisebb feladatokkal) kecsegtető feladványokat kínálnak, utóbbiak pedig felfedik a történet új részeit. A játék eme oldalának sokszínűsége még a *Baldur's Gate II*-t készítő Bioware-t is megszégyeníti. Egyes feladatok egész egyszerűek, mások pedig próbára teszik szellemi képességeinket; sőt olyan is van, amikor kövek segítségével el kell játszanunk egy dalt. Néhány feladványt többféleképpen is megoldhatunk, amely (természetesen) tükrözi egyéniségünket. Jóságosan, vagy gonoszan? – mint minden mást, ezt is mi dönthetjük el. A kihívások szinte hemzsegnek a játékban. Ha egyszer beindulnak a dolgok, nincs megállás, és nem áll rendelkezésre szünet sem, amikor áttekinthetnénk lehetőségeinket és a kiadott parancsokat. Képzeljük azt, hogy mi vagyunk a Teremtő, de csak hét napunk van végrehajtani küldetésünket – őrült egy tempó. Ennek eredményeképpen sok minden háttérbe szorul, amikor megkezdődnek a csaták, a falusiak pedig ebben az esetben csak szenvednek. Ezt olyan kameramozgás egészíti ki, amelyhez – annak ellenére, hogy nem igazán van más alternatívája – hosszú órákba telik hozzászokni. A játék azonban főleg a hatalomról és a tanulásról szól, így ha rájövünk a dolgok nyitjára, már nem csak azzal törődünk majd, hogy kielégítsük a falulakók szükségleteit...

Vagy mégis? A *B&W* lényegét a döntések képezik, és a játék nem feltétlenül lesz könnyebb vagy nehezebb attól, hogy jó-, illetve rosszindulatúan állunk a kérdésekhez. Óvatos tempóban, egyesével, a lakók szeretetét kivívva is felépíthetjük falvainkat, de le is rohanhatjuk a sziget többi falvát, arra kényszerítve az ott lakókat, hogy hódoljanak be önkényuralmunknak. Sok stratégiai játék arra kényszeríti az embert, hogy egy-egy karakter bőrébe bújva végezze dolgát, a *Black & White* azonban lehetővé teszi, hogy saját tempónkban és stílusunkban játsszunk.

A Multiplayer opció már más tészta. Míg az egyszemélyes mód versengő isteneinek megvan a maguk fontossági sorrendje és saját magunk is nagy mértékben befolyásolhatjuk a dolgok menetét, az emberi ellenfélnek nincsenek ilyen vezérelvei. Ebből kifolyólag az emberi ellenfelek elleni játék elnagyolt és keszekusza – a „teremtmény a másik teremtmény ellen" harcnak pedig túl nagy a vonzereje. Bár a *Black & White* multiplayer módja is jó, ez valahogy nem tükrözi annyira az egész játék lényegét – a tanulás lehetőségét, és a cselekmény sajátos logikáját.

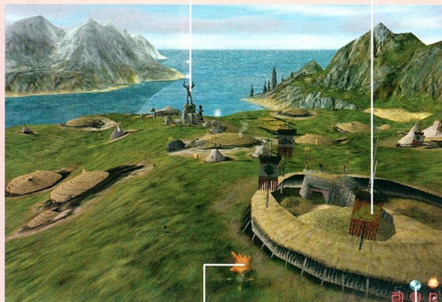

A teremtmény barlangjában áttekinthetjük az állat fejlődését és ha jól esik, még ki is tetoválhatjuk.


Nem mernél rácsapni a rosszcsont fenekére? Pedig meg kell tenned, különben rossz társaságba keveredik.

Istenek és szörnyek

① A faluközpontban bármely faluról információt kaphatunk: ki irányítja és hogyan kezeli hitüket, milyen eséllyel hódíthatjuk meg, és hány lakó tért meg.

② A vegyesboltban kielégíthetjük fa- és táplálékszükségletünket. Teremtményünket arra is megtaníthatjuk, hogy a falu jóléte érdekében biztosítsa ennek ellátását.



③ Ez itt a kezünk – az egyetlen dolog, amellyel befolyásolhatjuk a világot. Remek eszköz, mert kontextusérzékeny: használhatjuk mozgatásra, ütésre, dolgok felszedésére, simogatásra és irányításra.

④ Ezek az ikonok a rendelkezésre álló varázslatokat mutatják: egyszerűen csak követnünk kell a mintákat. A középső még több mágiát tesz lehetővé, amelyhez egy másik szimbólum is kell.



Ez itt biztos azon gondolkozik, hogy merre lehetnek a 30 méteres saláták.

Isteni színjáték?

Akkor ez most egy isteni játék isteneknek? Nos... Igen. Próbáltuk megtalálni azokat a pontokat, ahol bele lehet kötni a *Black & White* negatívumaiba, de ez nemigen sikerült. Igen, helyenként valóban nehéz a játék; a cselekmény szerves volta azonban azt jelenti, hogy olyan tempóban és beállítottsággal játszhatunk, ahogyan csak kedvünk tartja. A program úgymond alkalmazkodik hozzánk. A játék legerősebb pontja azonban mégis az, hogy fizikai cselekedeteink mindenben tükröződnek, bárhova is nézünk. A teremtményünk, más néven megtestesülésünk tulajdonképpen játékstílusunk és döntéseink fizikai inkarnációja. A *B&W* fényében tökéletlennek tűnnek azok a játékok, amelyek előre megszabott szerepet osztanak az emberre.

Ez itt a valaha készült legfontosabb PC játék. Akkora lépést tesz – még az MI szempontjából is –, hogy szinte eláll a lélegzetünk. Még akkor is kötelező vétel, ha ez a műfaj nem a kedvencünk – egyszer még büszkén mutogathatjuk a dobozt az unokáknak, azt mondván: „Itt kezdődött minden..." *PCF*

Black & White
11 990 Ft

Ⓕ ECOBIT Ⓘ www.ecobit.hu Ⓣ (1) 268 0361

Ha csak úgy: PII-350, 64Mb, 8Mb 3D kártya
Ha tényleg: PIII-700, 128Mb, 32Mb 3D kártya

Napló	
Black & White	
Giants	93%
Populous 3	93%
Age of Empires II	86%
Dungeon Keeper 2	85%

Pro és kontra
- ✓ Tanulni képes MI
- ✓ Gyönyörű képi világ
- ✓ Nagyon ötletes
- ✓ Mély játékmenet
- ✗ Nehéz az irányítása

Vélemény
95%

Hostile Waters

Hostile Waters, vagyis Ellenséges Vizek. Vajon egy piranhákkal teli tóban játszódik?

MIUTÁN AZ ÜTKÖZÉSÉRZÉKELŐT azzal, khm, teszteltük, hogy egy koptert 47-szer vezettünk neki ugyanannak a sziklafalnak, mindenkinek nyilvánvaló lehet, hogy a *Hostile Waters* nem egy közönséges játék... Ha nehézsúlyú memóriád van, bizonyára emlékszel a *Carrier Command*-ra. Sok 80-as évekbeli játékhoz hasonlóan ez is alaposan megelőzte a korát, stratégia/akció keverék volt, nagyon sokan szerették, de meglepő módon egy klónja sem készült. Egészen mostanáig. Szóval amikor a fent említett helikopter sokadik színpompás megsemmisülésébe rohant, miközben a narrátor a „Kib****tt idióta!" mondatot harsogta a hangszórókból, rájöttünk pontosan mivel is van dolgunk: egy rendkívül eredeti és élvezetes, kifejezetten felnőtteknek szánt játékkal, a *FAKK2* idegesítő kebeltúltengése, a mostanában divatos ok nélküli belezés vagy éppen Lula agybénító züllöttsége nélkül.

Cabal-isztikus szigetek

A közeljövőben vagyunk, a háborúkat betiltották. Napenergiával működő duplikátorok látják el a Föld nemzeteit mindennel, amire csak szükségük lehet, az emberiség fényes jövő, mi pedig meglehetősen eseménytelen stratégiai játék elé nézünk. Szerencsére egy apró szigetcsoporton egy gonosz társaság, a Cabal (az Összeesküvők) az új rend megdöntésére készül politikai machinációkkal, direkt katonai eszközökkel és természetesen olyan helyeken való alkalmatlankodással, ahol embereknek semmi keresnivalójuk sincs. Az Antaeus anyahajó kapitányaként a mi feladatunk megállítani őket.

A *Hostile Waters* nem lövöldözős, de nem is *C&C* típusú stratégiai játék, hanem a két műfaj rendkívül kielégítő keveréke. Nem kell bázisokat építeni – a hajónk egyszerre kiképzőbázis és gyár –, de ahhoz, hogy egységeket készíthessünk, muszáj hulladékfémet gyűjteni a csataterekről és a szigeteken szétszórt roncsokból. Csapatokból nincs túl nagy választék - a megszokott helikopterek, tankok és hasonlók szerepelnek a kínálatban –, de minden egyes gép szabadon alakítható az egyszerű drag-and-drop rendszer segítségével. Az ellenséges terület szívébe készülsz küldeni egy koptert? Rakj fegyvereket az összes felfüggesztésbe. Gyorsjavítást akarsz elvégezni egy egységen csata közben? Tépd ki a Scarab mentőfelszerelését és rakj a helyére egy javítómodult. A harci gépek azonnal elkészülnek és annyira gyorsak, hogy ha kiadjuk a gyártási parancsot, még idejében érnek a csatába a kívánatos hatás eléréséhez. A parancsokat – melyek a katonák lerakásától és felszedésétől a roncsok begyűjtéséig terjedhetnek - egy térképes képernyőn adjuk ki, de a pilótáink vannak annyira intelligensek, hogy szükség esetén magukhoz ragadják a kezdeményezést – amikor ellenség közeledik vagy támadnak (ha fel vannak fegyverezve), vagy a terület felett köröznek kimentésre váró felszerelést keresve (ha egy Scarabban ülnek). Ha az anyahajó fedélzetén vagyunk, megáll a cselekmény és kényelmesen rendezhetjük a sorainkat vagy adhatunk ki összetett parancsokat.

Szinte látjuk magunk előtt, ahogy a világ armageddoni méretű kataklizma felé rohan.

A pilóták kulcsfontosságúak: operátor nélkül minden egység tehetetlen. Építés közben fontos szerepet kap a Soulcatcher (Lélekfogó) nevű alkatrész – ebben egy chip lapul, ami az Antaeus egy már halott katonájának egyéniséglenyomatát tartalmazza. Vegyünk két példát – Patton a tankok szakértője,

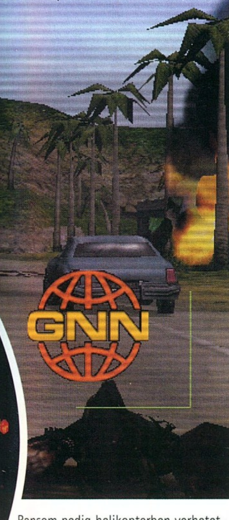

Robbanások nélkül nem is lenne igazi Rage játék. Itt éppen egy telefonfülke végzi be.


Az egy-egy-elleni küzdelem trükkös lehet, de a célkövetős rakéta megoldja a gondot.

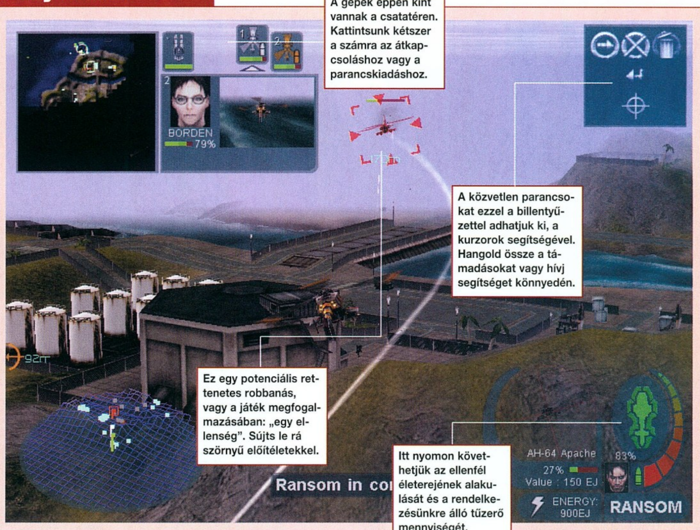

A napszakok váltakozása és az időjárási effektek mozgalmassá teszik a csatateret.



A *Hostile Waters*-ben még a roncsgyűjtés is a további pusztításra ad okot.



Mély vízben



Ransom pedig helikopterben verhetetlen. Bár tiltakozni kezdhetnek, bármelyik másik egységbe is berakhatjuk őket. Ha megsemmisül a járművük, azonnal bepottyanthatjuk őket egy újba és mehetnek is vissza a csatatérre. Alternatív megoldásként mi is elfoglalhatjuk a helyüket, és tetszésünk szerint ugrálhatunk az egységek között, átvéve az irányítást a kijelölt parancsnoktól, amikor szükségét érezzük. A legénység nélküli gépek egy helyben állnak, vagy ártalmatlanul köröznek a levegőben, a pilótákat viszont nem cserélgethetjük harc közben, tehát az ellenfél bázisának hatalmas túlerővel történő lerohanása sajnos nem járható út. Az étlapon ehelyett hősies rajtaütések szerepelnek.

Robbanékony Rage

A Rage leginkább a robbanásairól híres, és ebből a szempontból a *Hostile Waters* sem okoz csalódást. A játékban a jelek szerint minden csöpög a kerozintól és bőségesen tele van hintve dinamitrudakkal. A teherautók mérföldes lángnyelvek közepette robbannak szét, az épületek roncsokkal szórják tele a tájat, és ha azt a parancsot kapjuk, hogy az ellenfél egyik létesítményének megsemmisítésekor valami „különösen robbanékony"-at használjunk, szinte látjuk magunk előtt, ahogy a világ armageddoni méretű kataklizma felé rohan.

Sajnos miközben a dolgok szétrobbantása szórakoztató, a járművek irányítása kifejezetten idegesítő. Kész kínszenvedés szembefordulni az ellenfelekkel, az agyatlan operatőr ugyanis – biztosak vagyunk abban, hogy beépített Cabal ügynök, akit az Antaeus küldetések szabotálására küldtek – a jelek szerint abban leli örömét, ha a legrosszabb pillanatban nézhet félre. Az egyébként pontos fizikai modellezés ironikus módon alaposan levesz a dolog realizmusából – egyik jármű vezetéséhez sem kell semmiféle tudás, a helikopterek olyanok, mintha láthatatlan villás targoncákhoz lennének kötözve, a tankok pedig a legkisebb buckán is elakadnak. Sokkal rosszabb is lehetne a helyzet, és a túl sok szimuláción bizonyára megfeneklett volna a játék, de a *Hostile Waters* túl gyakran megy át *Sim Taxi*-ba, miközben akadályokat kerülgetve vezetjük a helyszínre a gépet, hogy aztán átadjuk az irányítást a személyzetnek, akik legéppuskázzák a rosszfiúkat.

Talán a pilóták a legidegesítőbbek. A küldetések alatt folyton fecsegnek, de



Gyűjtsd be az infókat a pilótáidról, aztán pedig... Ebből elég, szadista.

a mondataikat véletlenszerűen válaszották ki – ha valamelyik gratulál egy másik teljesítményéhez, a megszólított általában azonnal elküldi a francba. Az állomány tagjai imádnak anyázni: érthető – ha azért hoztak volna vissza a halálból, hogy egy fegyvertelen mentőgépet vezess, miközben a parancsnokod egy kopterben köröz a környéken és az *Airwolf* zenéjét dudorássza, te is kiakadnál –, de igazából nincs rá szükség.

A legutolsó hiba a legkínosabb: hiányzik a multiplayer. Annyi adat feldolgozására lett volna szükség játék közben, hogy a Rage inkább beismerte a vereségét és az egészet kiszedte. Bár az ember mindenképpen végig akar menni a meglepően erős sztorin és ez elég nehéz is ahhoz, hogy eltartson egy darabig, de ha befejeztük, valószínűleg többé nem vesszük elő. Addig azonban a *Hostile Waters* korrekt élményt nyújt. **PCF**

Kezelhető felület

A *Hostile Waters* kezelőfelülete nagyon összetett, de néhány küldetés alatt kiismerhetjük. Megmutatjuk, hogyan kell megtervezni a csapásokat.



Építs egységeket és szereld fel őket – ismerkedj a fegyverek tulajdonságaival.



Tervezz útvonalakat a taktikai képernyőn. Sötét, amíg fel nem derítjük.



Végül lépj át a 3D-s játékmódba és húzd keresztül a Cabal terveit.

Hostile Waters
10 990 Ft
CD Galaxis (1) 361 4061
www.cdgalaxis.hu
Ha csak úgy: PII-266, 48Mb, 4Mb 3D kártya
Ha tényleg: PII-350, 64Mb, 16Mb 3D kártya

Napló	
Homeworld: Cataclysm	90%
Incoming	90%
Hostile Waters	
Carrier Command	83%
Earth 2150	82%

Pro és kontra
- ✓ Eredeti, de jól játszható
- ✓ Változatos, érdekes hadjárat
- ✓ Jól megírt történet
- ✗ Nehezen irányítható járművek
- ✗ Nincs multiplayer

Vélemény
85%

Offroad

Soha nem menj ki a terepre egy régi Ford Escorttal. Főleg akkor ne, ha nagyobb bokrok is vannak arrafelé. Be fog horpadni. Tapasztalatból tudjuk.

MINDENKI TUDJA, HOGY A kezdet kezdetén csak néhány olvadt kődarab repkedett valamiféle gázfelhőben. Szerencsére az ennyire régi dolgok minket most nem érdekelnek. Inkább ugorjunk egyet azokba az időkbe, amikor a tegnap olvadt köve és gáza olyan dolgokká alakult át, mint a sár, a por, a homok és a hó. Pörgessünk még egy kicsit előre, és elérünk az autó feltalálásához, nem sokkal később pedig ahhoz a dilinyóshoz, aki először jött rá arra, hogy az unalmas aszfalt helyett sokkal élvezetesebb sárban, porban, homokon vagy havon száguldani. Hát így született meg a terepverseny nevű őrület.

Pusztán az élvezet kedvéért átgázolni hegyen és völgyön – ez a gondolat elég távol áll a legtöbb városi embertől. Ezért aztán miközben ők a boltba járnak teljesen feleslegesen megvett négy kerék meghajtású böhömjeikkel, néhányan olyan helyekre viszik ezeket a gépeket, amilyeneket a hétköznapi sofőrök el sem tudnak képzelni. Lépjünk most egy újabb centicskét előre a földtani időszalagon, és már meg is érkezünk az információs korba. Új kedvencünk van, csak éppen ezzel a karosszékben ülve kell játszani, ahogy az egy civilizált, tespedt és gyakorlatilag mozdíthatatlan társadalom polgáraihoz illik. Éljen a technikai fejlődés!



Meglepő, mennyire együtt maradnak a versenyzők a futamok többségében. Sohasem köröznek le senkit. Mintha összeesküdtek volna – ellenünk...

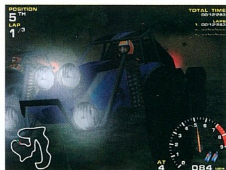
Kifinomult csikorgás

Szóval az *Offroad* – akár azt is mondhatnánk, hogy nagyon hasonlít a *Ridge Racer*-re. Csak több benne a sár. Kezdetnek annyit, hogy nagyon arcade-osnak érződik, de kellemes élményt ígér. Amikor aztán először kukkantunk bele a Bajnokság játékmódba – ahol hat kacifántos pályán teszik próbára a bátorságunkat egy teljesen közönséges, kis teljesítményű kocsi vezetőülésében –, már látszik valami a dolog nagyszerűségéből. A versenyzés hamarosan egyre kifinomultabbá válik, ahogy egyre jobb motorok válnak elérhetővé és a csapatok szerződéseket kezdenek kínálni nekünk.

Sajnos azonban mire feljutunk a következő osztályba, kristálytisztán kiderül, hogy ennyi volt: a második kör hat pályája alapvetően teljesen ugyanolyan, mint az elsőé, csak egy kicsit változtattak rajtuk, hogy trükkösebb legyen a dolog. Kellemes négy kerék meghajtásunkat egy rémálomszerű homokfutó buggyra vagyunk kénytelenek lecserélni, és ahogy egyre előbbre jutunk a bajnoki szezonokban, egyre nehezebben irányíthatóvá válnak a járművek. A csapatok még mindig próbálkoznak, de mivel a gépünk alkatrészei maguktól cserélődnek, hogy fokozatosan létrejöjjön a világ legrosszabb terepjárója, még csak fontolóra sem nagyon érdemes venni az ajánlataikat.

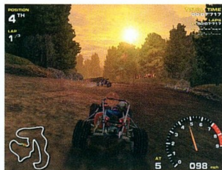
Veszíteni fogunk, amíg annyira fel nem pörgetjük a motort, hogy egyszerűen faképnél hagyja a nyomoroncokat.


Bár néha tényleg rossz az idő, legtöbbször csak a látómező korlátozottságának elrejtésére használják a ködöt.



Az éjszakai vezetés nagy élvezet, és a reflektorunk vékony fénycsóvája csak még érdekesebbé teszi.

Az angliai Vilners Forge nagy sárga járművekkel telepakolt építési terület. Ezek körül igen stílusosan manőverezhetünk.



Ezt a látványos képet tisztán esztétikai okokból raktuk ide. Lehengerlő, nem? Minket a *Mad Max 2* végére emlékeztet.

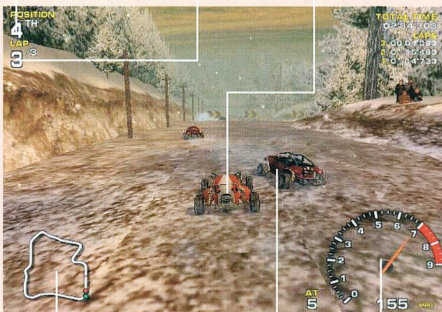
A hó szerencsére nem fed be minden pályát. Hawaii – érthető okokból – mentes a fehér anyagtól.

Apa kocsit vezet

①A helyezés. Általában öt versenyzővel kell megküzdenünk.

②A kör száma. A bajnokság versenyei legtöbbször csak egykörösek.

③Ez vagy te. Mindössze 3 kameraállás van: közepes távolságú, közeli és a lökhárító nézet.



④A térkép. Nem mutatja a levágásokat, de úgyis észre lehet venni őket.

⑤Az ellenség. Mindent megpróbál, hogy leszorítson az útról.

⑥Sebesség- és fordulatszámmérő. Ne is figyelj rájuk, de ha baj van, nyugodtan használd a 3 nitrót.

Ezzel azonban nem akarjuk leminősíteni az eseményeket. Sőt, valószínűleg annyira lebilincsel majd a dolog, hogy a nagy élvezkedésben észre sem veszed, mennyire csikorogva és nyikorogva működik az *Offroad* egyébként kifinomult designja. A némileg nehézkes struktúrától eltekintve ugyanis a program egyszerűen hasít.

Svájci pálma

Emlékszel még arra, amikor először csúsztál le szánkóval a hegyoldalon, és a világ valósággal elsüvített melletted? Az *Offroad* ellenőrzőpontokkal felosztott svájci pályáján ugyanez történik, csak éppen egy faalkotmány helyett egy erőteljes, kiszámíthatatlan és általában uralhatatlan szörnyeteg volánja mögött ülünk. Aztán ott van még a folyamatosan 45°-os dőlésszög, az általában havas talaj és a tény, hogy egy kanyargós hegyi úton megyünk lefelé. Ááááh! A többi pálya is tökéletesen hatásos, mind kinézetükben, mind kialakításukban, de a pálmát Svájc viszi el.

Jó az is, hogy az útvonal nem igazán kötött. Mindegyik pálya tele van levágásokkal – amiken azonban a kiegyensúlyozottság kedvéért nehezebb végigmenni – plusz összetörhető és elmozdítható tárgyakkal. Ez az utóbbi egyszerűen fantasztikus, mert egy kicsúszással elveszítünk ugyan néhány másodpercet, de a tudat, hogy egy nagy farönköt, jelzőtáblát vagy valamilyen más súlyos tárgyat gördítettünk az ellenfél útjába, néha sokkal elviselhetőbbé teszi a dolgokat.

Most egy beismerés következik. Eredetileg azzal akartuk megvádolni a Rage-et, hogy a mesterséges pilótáik csalnak a győzelem érdekében, de le kellett tennünk róla, mert nem teszik. Viszont annyira elképesztően intelligensek, hogy néha olyan, mintha lenne egy kis plusz löketük. Vagy a mi tankunkba szórtak egy kis cukrot. Higgyétek el, folyamatosan veszíteni fogtok, amíg annyira fel nem pörgetitek a motort, hogy egyszerűen faképnél hagyja a nyomoroncokat.

4D-s kártya

Magunk mögött hagyva a Bajnokság játékmódot a program többi része teljesen hagyományos képet mutat. Szerepel a kötelező időmérő futam és a sima verseny – eleinte mindkettőben csak 6 pálya és 4 jármű van: a szám 24 pályára és 16 kocsira megy fel, ha teljesítjük a megfelelő versenyeket. Osztott képernyős versenyzésre is lehetőséget kapunk – ezt mindig nagyra értékeljük, főleg mivel a PC-s népek legtöbbjének tutira nincs otthon LAN-ja –, de idegesítő módon nincs internetes opció, ami azt jelenti, hogy az *Offroad* nélkülözni kénytelen azt az össznépi királyságot, ami az *Insane*-hez hasonló játékokban megvan.

Ezenkívül hihetetlen 3D-s kártyára lesz szükség. GeForce-nál gyengébbel tiszta őrültség próbálkozni, az *Offroad* ugyanis rémületesen hatásos grafikai trükkökkel, nyalánkságokkal és páratlan részletességgel van megáldva – ha valaki megpróbálja kikapcsolni őket, jó alaposan megkorbácsoljuk. Sár fröccsen fel és vonja be az elszáguldó kocsik alját, fényszórók csillognak, és levelek lebegnek a szélben. Helikopterek szállnak fel, megkavarva maguk körül az esőcseppeket, miközben a versenyzőnk valósághű mozdulatokkal vált sebességet és markolja meg a kormányt. Egyszerűen lehengerlően bámulatos.

Kár, hogy nincs benne több. A fizikai és a grafikai engine remek, a kitűnő MI is sokat dob rajta, de ha a játék rövidnek érződik, mindez kevés. De éppen csak egy kicsit. Az *Offroad* ettől még iszonyúan szórakoztató. **PCF**

Offroad	Napló		Pro és kontra	Vélemény
Rage	Insane	85%	✓ Lehengerlően bámulatos	82%
www.rage.co.uk	Offroad		✓ Korrekt kihívás	
Ha csak úgy: PII-266, 64Mb, Voodoo 2	Screamer 4x4	70%	✓ Élvezetes	
Ha tényleg: PII-450, 128Mb, 16Mb AGP 3D kártya	4x4 Evolution	55%	✗ Kicsit kevés	
	Dirt Track Racing	54%	✗ Korlátozott látómező	

The Settlers IV

Kortalan, mindenható zsarnok típus parancsolási mániával letelepedéshez partnert keres. „Légy római!" jeligére a kiadóba.

Morbus, az ellenségünk csak a felperzselt, fekete földön tud járni. Fura alak.

Új földeket fedeztél fel. Távoli tájakon alapítottál kolóniákat. Felfuttattad a gazdaságot helyi és birodalmi szinten – gyakran egy időben. Úrrá lettél a nehézségeken és az ellenségeken, és már csak egy nyitott kérdés maradt: vajon eljött az idő a végleges letelepedéshez? Miért ne hagynád ezt a nehéz feladatot az új generációra?

Ahogy azt a *Civilization*, a *Caesar* és az *Age of Empires* példájából láttuk, a nyersanyaggazdálkodásra épülő szimulátorok nem halnak meg – ellenkezőleg: a végtelenségig folytatódnak. A Blue Byte *Settlers* sorozatának – amit a fejlesztőcéggel egyetemben ma már az Ubi Soft birtokol – legújabb generációja az eddigi legjobb eladásokat produkáló epizódtól veszi át a stafétabotot ebben az elképesztően hosszú távú váltófutásban, és megpróbálja kijavítani ugyanennek az elődnek a hibáit. Ahogy az eddigiekben, itt is három áltörténelmi nép szerepel – most éppen elég valószínűtlen módon a maják, a vikingek és az elmaradhatatlan rómaiak kerültek egybe –, a cél pedig az, hogy a szerény kezdetekből állandó hadsereggel rendelkező, virágzó gazdaságú államokat hozzunk létre. Az építészeti stílusok és az alkoholfogyasztási szokások felszínes különbségei, továbbá néhány eltérő katonai egység és mágikus képesség ellenére azonban mindegyik nép egyforma – ha sikerült kiismerni az egyik gyengéit, a másik kettővel is könnyedén boldogulunk.



A sötét törzset csak harccal nem lehet legyőzni.

Ha sikerült kiismerni az egyik nép gyengéit, a másik kettővel is könnyedén boldogulunk.

Kertészkedő gladiátorok

A vadonatúj grafikai engine ellenére, ami támogatja a 3D-s gyorsítást és amivel meglepően finoman állítgathatjuk a részletesség szintjét, a *Settlers IV* megtartja elődei rikító színeit és kedves, rajzfilmszerű figuráit. A single-player szekcióban lehetőséget kapunk a kötetlen játékra – szabadon építkezhetünk, amíg el nem érjük a térkép szélét –, ezenkívül mindegyik néphez tartozik 3-3 scenario, és van egy 12 epizódból álló hadjárat is. Az utóbbi a rómaiaknak a gonosz Sötét Törzs ellen folytatott küzdelmét mutatja be – Morbus, a Törzs vezére a felperzselt föld taktikáját alkalmazza, rendkívül gyanús, bíbor színű gombákat termelő farmjai működését fenntartandó. A küldetésekben kertészeket kell kiképezni, akik visszahódítják az elszenesedett földeket a Sötét Törzstől. Az események alapján azt gyanítjuk, hogy telepeseink egy kertészeti vállalat és egy gladiátoriskola keverékében szerezték meg a szakképesítésüket – a méretük, a személyiségük és a növényszeretetük az előbbire utal, fizikai erejük és rémületes vérszomjuk viszont Russel Crow Maximusát idézi.

A menürendszer nagyon ötletes, és a *Settlers III* hajlamát a kezdők rémítgetésére rendkívül gazdag tippválaszték ellensúlyozza – az előhívásukhoz az egérmutatót egyszerűen a kérdéses ikon fölé kell vinni. Kapunk egy csomó tanítóküldetést is, amelyek egy kicsit talán már túl is részletezik a dolgokat. Könnyen előfordulhat, hogy még a vége előtt kilépünk valamelyikből, és ezzel elszalasztunk néhány létfontosságú információt – például



Letelepedésre alkalmas helyet keresel? Három bölcs szót ajánlunk a figyelmedbe: adottságok, adottságok, adottságok.

Ki közelít kihez?

Az új grafikai engine egyik legfontosabb jellemzője a fantasztikusan változtatható látómező. Akár egy emberre is ráközelíthetünk.



A távolból jól áttekinthetjük a mindennapi feladataikkal foglalkozó városlakók tevékenységét. Viszont nehéz kiszúrni, hogy rendesen működik-e az ipar vagy sem.



Ha nyugodt körülmények között szeretnénk megnézni, mi is történik valójában, egy kicsit közelíteni kell. Ebből a távolságból már jól látszanak a szorgos méhecskeként sürgő-forgó munkások.



Túl közel azért nem kell menni. Maximális nagyításnál – hiába kapcsoljuk be az összes grafikai extrát – sprite alapú telepeseink már nem túl szépek. Viszont legalább nem tűnnek alultápláltnak.

Malom és sütőipar

Noha a legtöbb iparág közvetett módon a hadsereget vagy a szerszámkészítőket látja el, a legbonyolultabb mind közül a kenyérkészítés folyamata.

①A legalapvetőbb építőelemek (vagyis a deszkák) ártalmatlan növényként kezdik az életüket, amiket aztán festői favágóink döntenek ki.

②Mielőtt nejlonba csomagolnák, a zsúrkenyér a farmok melletti földeken kezdi a pályafutását.

③Az építőkövekhez és a kődobáló masinákhoz a kőbányász szállítja az alapanyagot.

④Őröljük a búzát, fogjuk a lisztet, ebből gyúrunk kenyeret. Tisztára mint egy mondóka. A lisztet át kell vinni a pékhez, aki kenyeret süt belőle. Ezt eszik a bányászok, akik viszont – kitalálhatjátok.



⑤A szerszámkészítő szerszámot készít a vasból. A szerszámokkal még több farmert, péket és bányászt képezhetünk ki – és így tovább. Hmm, miről is volt szó?

⑥A bányászoknak nem elég csak a kenyér. Az érzékenyebb lelkű játékosok inkább ne is figyeljenek oda a mészárszékekből kiszűrődő hangokra.

⑦A bányászoktól eltérően a sima munkásoknak nem kell étel. Lefogadjuk, hogy ez a kohász például mindig vasat reggelizik.



Minden küldetés elején kapunk néhány tippet a legfontosabb nyersanyaglelőhelyek elhelyezkedésével kapcsolatban.



A hajók mindig jól jönnek a folyókkal felszabdalt területek betelepítésénél és a távoli partok kikémlelésénél.



Igazán nagy városokat nem tudunk építeni, de ettől függetlenül a *Settlers IV* vonzereje a túlzsúfolt tájak ellenére is töretlen.



A menürendszer nagy fejlődésen ment át – lépcsőzetesen kibomló panelek részletezik a településünk sajátosságait.

arról, hogyan lehet a legoptimálisabban felhasználni a papokat.

Papi pia

Annyira azért nem nagy a baj, néhány órányi játék alatt úgyis megtanulunk mindent, amit a különböző egységtípusokról tudni kell. A menüből egy dolog hiányzik – menet közben nem nézhetjük meg újra az eligazítás szövegét, viszont mire lerakjuk a településünk alapjait, könnyű elfelejteni, mit is írtak a bevezetőben a győzelemhez vezető legjobb módszerről. Többször is előfordult, hogy rossz ellenséget támadtunk meg vagy lemaradtunk valamilyen kulcsfontosságú mágiáról, csak mert elfelejtettük a küldetés elején hallott bölcsességeket.

A siker titkát a közösség működésének sikeres beszabályozása jelenti. Gondoskodj arról, hogy mindig legyen elegendő a két alapvető építőanyagból – a fából és a kőből – és a többi már jön magától. A stabil gazdaság megszervezése a legfontosabb – a játék, hála az égnek, már mentes azoktól az idegesítő gikszerektől, amelyek a Sierra *Caesar* sorozatában még mindig megvannak. Mivel a telepeseink maguk építik az utakat, nagyon jó a tájékozódási képességük, és amíg elég kubikost és építőmunkást képezünk ki és szerelünk fel, zökkenőmentesen húznak fel bármilyen építményt a határokon belül. A nem megújuló nyersanyagok folyamatos biztosításához terjeszkedni kell, új ásványkincslelőhelyeket megszerezve. Ebből a szempontból a játék ugyanolyan, mint az elődei. Csak a területünk határain belül emelhetünk új épületeket, a birtokainkat pedig kétféleképpen növelhetjük: vagy szamár vontatta kordékon utazó felderítőt küldünk ki a nagy ismeretlenbe, új kolóniák alapítására, vagy a határainkon felépített őrtornyokkal és kastélyokkal terjesztjük ki katonai fennhatóságunkat – a közelükben levő terület automatikusan a miénk lesz. ▶



A sörhasú vikingek különösen jó harcosok.

Egy magányos maja geológus kutat ásványkincsek után – reménytelenül.


A grafika átalakításánál nagy lehetőség maradt kiaknázatlan a varázslatoknál, így nem többek béna színörvényeknél.

A hadsereg fenntartása és növelése azonban nemcsak gazdasági okokból szükséges. Sokszor kapjuk azt a feladatot, hogy küldjünk expedíciós haderőt az ellenség területére és pusztítsuk el a települését. A seregeket mágikus praktikákat folytató papokkal erősíthetjük meg, akik manát fogyasztanak – ezt a templomokban feláldozott alkohol termeli (micsoda pazarlás!). A játék harci része a *Zeus*-hoz képest kifinomult, de az *Age of Empires* mögött alaposan lemarad – csoportokba szervezhetjük a csapatainkat és kitervelhetünk mindenféle trükköt, de a csatatér általában annyira szűkös és zűrzavaros, hogy legtöbbször a tömeges roham a legjobb taktika, még akkor is, ha ez nem valami kifinomult, és a legjobb csapataink libasorban sétálnak be az ellenfél nyílzáporába.

Az MI-be még az alapszintű diplomáciát sem építették be – az ember hamarosan azt veszi észre, hogy teljesen bekerítették a „baráti" hadseregek.

Zéró diplomácia

A haderőnket leginkább íjászok, karddal felszerelt gyalogosok és néhány speciális egység alkotják, amelyek három rangot érhetnek el. Az erősebb harcosok toborzásához több pénzre van szükség, a település értéke pedig befolyásolja a katonák erejét – minél értékesebb, annál keményebbek. Emiatt mindig érdemes egy kis extra összeget fordítani látványosságok építésére, amik vonzóbbá és egyben drágábbá teszik a városunkat. Emellett minden faj rendelkezik harci eszközökkel és hadihajókkal, amelyekkel a tengeren túl is csatába bocsátkozhatnak. Ezek elég kalandos és értelmetlen vállalkozások, mivel az embereinket rendszerint még a tengerparton halomra ölik. Szóval nincs sok ráció a dologban.

Ahogy az mostanában divatos, a *Settlers IV* fejlesztéseinek többsége a játék multiplayeres oldalához kapcsolódik. Sokféle lehetőségünk van az online harcra (ehhez használhatunk LAN-t vagy a Blue Byte szervereit) – játszhatunk szövetségben egy mesterséges ellenféllel szemben vagy egymással, katonai vagy gazdasági győzelemért versengve. Új dolog a kereskedelmi szövetségek kötésének lehetősége is, de sajnos a singleplayer részből ez hiányzik, így aztán ott a szövetséges egy olyan valaki, akinek a területén megpróbálunk nem átmasírozni – az MI-be még az alapszintű diplomáciát sem építették be, emiatt az ember hamarosan azt veszi észre, hogy teljesen bekerítették a „baráti" hadseregek. A *Settlers IV* végső soron nem igazán viszi előre a műfajt. Tény, hogy szebb az elődeinél és sokat profitál az új lehetőségekből, de a folyamatosság hiánya még mindig alapvető probléma – minden küldetést az alapoktól kell kezdeni, minden látható ok nélkül. Ezenkívül még mindig túl sok időt vesz igénybe a kolónia alapjainak lerakása. A többjátékosos szekció valószínűleg pontosan emiatt fog csalódást okozni – a játék túl hosszasan húzódik, mire végre összegyűlik annyi nyersanyag, amivel már érdemes kereskedni vagy amiért érdemes harcolni. Ráadásul az ember folyton azon tűnődik, vajon megéri-e az egész – a *Settlers* franchise tagjai a műfaj legkönnyedebb változatai közé tartoznak.

Ha válaszolsz a *Settlers IV* fenti társkereső hirdetésére, szép és csábító partnerrel ismerkedhetsz meg. Ha azonban hosszú távú, tartalmas kapcsolatot szeretnél, inkább a vetélytársakhoz érdemes közeledni. PCF


Ha a pékséget a bányák mellé rakjuk, meggyorsítjuk a kenyér kiosztását és ezzel fokozzuk a bányászok teljesítményét.


„Jól van, fiúk, szép, tiszta küzdelmet akarok látni. Nem ütünk övön alul és győzzön az, akinek nagyobb a hadserege. Hé, Tibikém, mit művelsz azzal a karddal?"


Ha rátalálunk egy gazdag érre, a bányáink a végtelenségig elműködnek. A geológus zászlói jelzik mennyi szén, vas, kén vagy arany van egy adott helyen.


Az aranyos kis centúriók nem tűnnek ijesztőnek, de elég erősek.

Itt és most

Bár a Settlers IV nem kínál olyan lehetőségeket, mint a Theme Park, tehát nem bújhatunk bele a munkásaink bőrébe, legalább pontosan megmondhatjuk nekik, hol dolgozzanak.


Amikor például felépítjük a favágó kunyhóját, a fickó először egy közeli területre koncentrál.


De ha onnan már mindent kivágott, nem kell új kunyhót építeni, simán átirányíthatjuk máshova – mindössze a kiválasztott helyszínre kell kattintani. Indulhat a munka!


Ha egy erdő kerül a terjeszkedésünk útjába a település másik oldalán, oda is átirányíthatjuk a fejszéseket – viszont minél távolabb kerülnek a háztól, annál lassabban dolgoznak.

The Settlers IV

Ubi Soft
www.bluebyte.net
Ha csak úgy: P200, 64Mb, 4Mb 3D kártya
Ha tényleg: PIII-500, 128Mb, 32Mb 3D kártya

Napló

The Settlers III	87%
Age of Empires II	86%
Zeus	86%
Cultures	81%
The Settlers IV	

Pro és kontra

✓ Továbbfejlesztett grafika
✓ Rengeteg küldetés
✓ Jó multiplayer
✗ Önismétlő
✗ Lassú tempó

Vélemény

80%



F1 Racing Championship

Élvezed a száguldást? Akkor próbáld ki magad egy remek Forma 1-es játékban!

A Forma 1-es versenyek közvetítéseinek izgalmához az elmúlt években sokak szerint jócskán hozzátett Palik László és társai nehéz helyzetekben felhangzó kappanszerű ordítása. Emlékezzünk csak arra, amikor 1998-ban Michael Schumacher durván lelökte a pályáról Damon Hillt, ezzel meghiúsítva annak bajnoki reményeit. Vajon lehetséges a riporteri vinnyogás nélkül is a képernyőre varázsolni a Forma-1-es cirkusz hangulatát? Nos, ebben a játékban nyoma sincs riporternek, de olyan élményben van részünk, hogy szinte még a benzinszagot is érezzük.

Az új program ugyanabba a családba tartozik, mint a *Monaco GP*, és amolyan fiatalabb féltestvére a korábbi játéknak. Az *F1 Racing Championship* új engine-t kapott, s rögtön látható, hogy az illetékesek tanultak a régebbi próbálkozások hibáiból. A fejlesztő modern, GPS alapú technológiát használt a pályák körvonalainak leképezésére, ezáltal látványos és elképesztően pontos ezek megjelenítése. Emellett a korábbi F1 játékokhoz képest kevesebb poligont használtak fel az autók bemutatására; az *F1RC* példányai azonban ennek ellenére is jobban néznek ki.

A pályák

Létezik egy tényező, amely grafikai szempontból egyértelműen megmutatja, mennyire jó egy F1 játék – ez pedig Monaco. Az *F1 Racing Championship* esetében ezzel sincs gond. Minden épületet tökéletesen modelleztek; a részletességet az is jellemzi, hogy ezúttal olyan helyeken is jól kidolgozott poligonokat alkalmaztak, ahol azelőtt lapos textúrák voltak. Az öböl gyönyörűen néz ki, s a *GP3* hibáival sem találkozunk. A többi pálya is csodás, a másfél kilométeres látótávolság különösen Barcelona és Monza egyenesein érvényesül.

Az F1 rajongói örömmel látják majd az érzékeny irányítást és a kimerítő részletességet. Több beállítás van, mint amennyit valaha is el tudtunk volna képzelni, s az autó menettulajdonságai is pontosak, élethűek. A hétvégi sofőr alkatúaknak nem feltétlenül lesz ínyére, hogy a program nem a „kapd fel és játszd" kategóriába tartozik – még akkor is izzasztó feladat pályán maradni, amikor minden könnyűre van állítva.

A nehézség

Ez talán az *F1 Racing Championship* legnagyobb buktatója. Annyira mesterien próbál minden F1-es részletet visszaadni, hogy nemigen okoz élvezetet azoknak, akik éjszaka aludni is szoktak.

Amikor a *GP3* megfelelően be volt állítva, egész jó időket lehetett menni vele. Az *F1RC* csúszásgátlói azonban a hipercsúszós pályát csak simán csúszóssá teszik. Ha az autó minden csínját-bínját ismerjük, akkor ez sem jelenthet gondot, de tény: az új játék igen sok időt és elhivatottságot követel meg a jövő Schumachereitől. Ja, és ha nincs kormánykereked, ne is álmodj autós babérokról. A digitális irányítóeszközök ugyanis annyira túlérzékenyek, hogy velük már egyetlen kört futni is művészet.

Mindezek azonban kisebb gikszernek tűnnek, amikor arra gondolunk, hogy az *F1RC* mennyire jól sikerült minden más szempontból. Fantasztikusan néz ki, és szinte tökéletes F1-játéknak tekinthető. A masszív közvetítésnek és a kifinomult grafikának köszönhetően a játék annyira élethű, hogy szinte valóban a pályán érezzük magunkat. Végül is ez az, amiről mindannyian álmodtunk. *PCF*

Micsoda részletesség...

Az *F1 Racing Championship* legjobb tulajdonsága az, hogy tömve van érdekes részletekkel. Íme a három legjobb ezek közül...



Ezt a bejátszást a dobogón végezve nézhetjük meg. Coulthard tényleg olyan, mintha golyóstollat nyelt volna.



A boxutcában csapatunk szétkapja, majd újra összeszereli a kocsit. Még a letört darabokat is kicserélik.



Az élethű, TV-szerű közvetítésből már csak a képernyőn átúszó FIA-animáció hiányzik.

Ez a fickó imád a puccos sisakjában májerkodni. Kár, hogy csak egy öreg Escortja van...



Az eső miatt nem szakad félbe a futam; lassítani kell, ha nem akarunk fejreállni.



A belső nézet is szép, de a külső nézetekkel könnyebb játszani.

F1 Racing Championship
kb. 10 990 Ft

CD Galaxis
(1) 361 4061
www.cdgalaxis.hu

Ha csak úgy: P500, 64Mb, 16Mb 3D kártya
Ha tényleg: PII, 128Mb, 32Mb 3D kártya

Napló

Grand Prix 3	93%
F1 Racing Championship	
Monaco GP Sim 2	84%
F1 World Grand Prix	80%
F1 2000	49%

Pro és kontra

- ✓ Egyszerűen lebilincselő
- ✓ Centire pontos
- ✓ Jól eltalált MI
- ✓ Valósághű irányítás
- ✗ Talán túl valósághű

Vélemény

90%

Cossacks European Wars

Csak ennyit bírsz? Ne már... Csak még egy valós idejű stratégiát. Tényleg habkönnyű...



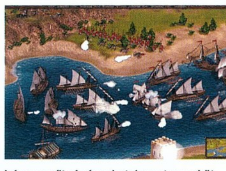
Korunk stratégái megengedhetik maguknak, hogy ínyenc módjára válogassanak az RTS-ek menüjének egyre bővülő kínálatából. A legújabb kísértés a *Cossacks European Wars*: történelmi hitelességű játék, mely a reneszánsz kor Európájába visz minket, és amit a CDV séfjei tálalnak, ugyanazok, akik az ízletes *Sudden Strike*-ot is készítették.

Teljesen világos, hogy a program nem egyszerűen csak kölcsönöz az *Age of Empires*-től – gázóra-leolvasónak álcázva magát kilopja a kosztpénzt a süteményes dobozból, miközben az *AoE* teát főz a konyhában. Kétélű kard. Az *Age* rajongói ugyan azonnal otthon érezhetik magukat, viszont biztosan sokan lesznek, akik másodosztályú koppintásként könyvelik el. A *Cossacks*-nek azonban számos olyan értéke és tulajdonsága van, amik megkülönböztetik híres mesterétől.

Nem is AoE

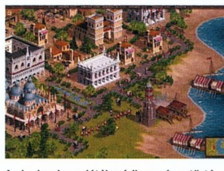
Az *AoE*-től eltérően a *Cossacks* a nagyszabású csatákra koncentrál. Van ugyan alapszintű gazdaságmenedzselés, de a minimumra korlátozva. A hat alapvető nyersanyag – az arany, a vas, a szén, a kő, a fa és az étel – korlátlan mennyiségben áll a rendelkezésünkre, így aztán a csapatok kiképzése gyakorlatilag folyamatos. Ez azonban nem jelenti azt, hogy alábecsülhetjük a fenti anyagok fontosságát. A vas és a szén a lőszerhez és a hadsereghez kell, az aranykészlet apadása pedig lázadásra készteti a katonákat. A lelőhelyek elszórva találhatók a térképen, a kiaknázásukhoz pedig bányákat kell építeni, és parasztokat kirendelni a munkára. A három fő nyersanyag feletti uralom megszerzése és a kiaknázásuk sikere határozza meg a seregünk méretét, erejét, és ezzel a hadjáratok kimenetelét.


A felállított ágyúk halálos fegyverek, amikkel felmorzsolhatjuk az ellenséget.


Irány a nyílt víz és a hatalmas tengeri ütközetek! Csinálj belőlük haltápot!

Gázóra-leolvasónak álcázva magát kilopja a kosztpénzt a süteményes dobozból, miközben az *AoE* kint van a konyhában.

Ha bővében vagyunk a forrásoknak, a hadsereg gyorsan növekszik. A kitermelés gyárilag beállított üteme szavatolja a csapatépítés zökkenőmentességét. Ez talán furcsa lesz azoknak, akik a hagyományos RTS tempóhoz vannak szokva, viszont lehetővé teszi nagyméretű harci gépezetek (szinte) azonnali legyártását. Az aktuális csatát kitolhatjuk, amíg ki nem kutatjuk mind a 300 technológiai újítást, megnövelve katonáink és bázisunk hatékonyságát. Mivel azonban akár 8000 egység is harcolhat egyszerre, a csata hívásának nehéz sokáig ellenállni.


A single-player játékmódban négy, történelmi hadjárat ígér jó szórakozást.

Rendtartás

A *Cossacks* látványos összecsapásokat ígér, és bizonyos szinten szállítja is őket. A formációkban rejlő stratégiai lehetőségek azonban elvesznek a csata hevében. Ami gondosan megtervezett ütközetnek indul szépen elrendezett hadosztályokkal, hamarosan totális összevisszaságban kavargó zűrzavarrá változik, a végeredményt pedig sokkal inkább a harcosok puszta száma dönti el, semmint a taktika és a stratégia. Mindezt a rosszul megtervezett MI idézi elő, ami megengedi, hogy a csapatok eltérjenek a kijelölt útvonaltól és felbontsák a formációt, ezzel szinte lehetetlenné téve a rend fenntartását.

Minden történelmi pontossága és a csaták stratégiai aspektusára helyezett hangsúly ellenére a *Cossacks* nem emelkedik ki a többi RTS közül. A győzelemhez itt is bőven elég a hagyományos „képezzünk ki egy csomó katonát és szerezzük meg a nyersanyagokat" taktika alkalmazása. Ennek ellenére a *Cossacks European Wars* elég kellemes program és élvezetes változatosságot visz az RTS rajongók étrendjébe. PCF

Igazodj!

A kifogyhatatlan nyersanyagforrások és a rohamtempójú kiképzés gyors és egyszerű feladattá teszik a hadseregek létrehozását. Kiképzés és fegyelem nélkül azonban balgaság csatába indulni. Formációk és vezetők nélkül a katonáink olyanok, mint a vágóhídra terelt bárányok.


A csapatainkat tisztek és dobosok kiképzésével rendezhetjük formációkba. Ha egy pap is csatlakozik a sereghez, jelentős előnyöket élvezhetünk a harcban, ráadásul a sebesülteket is meggyógyíthatjuk.


Amikor azonban eljön a végső összecsapás, jól kiképzett csapataink és alaposan átgondolt taktikánk gyorsan zűrzavarba és fejetlenségbe fullad, ahogy az ellenfél kardélre hányja a tiszteket.

Cossacks European Wars

- CDV
- www.cossacks.de

Ha csak úgy: P200, 32Mb
Ha tényleg: P266, 64Mb

Napló	
Age of Empires II	92%
Shogun: Total War	91%
Sudden Strike	83%
Cossacks European Wars	
Anno 1602	56%

Pro és kontra
- ✓ Ismerős szerkezet
- ✓ Gyönyörű
- ✓ Történelmi hitelesség
- ✗ Nem túl eredeti
- ✗ Idegesítő MI

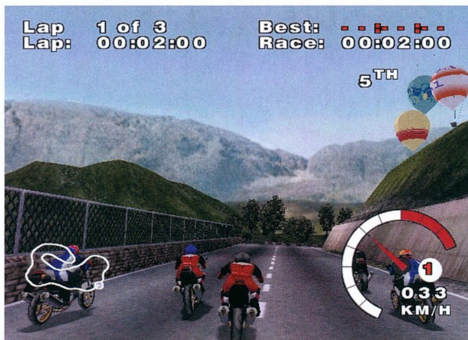
Vélemény
81%

Ducati World

A világ legjobb motormárkája sem menti meg ezt a vacakot.

MIVEL JELENLEG AZ EA DOMINÁLJA a motorverseny-szimulátorok világát nagy sikerű *Superbikes* sorozatával, csak csodálni lehet azt, aki veszi a bátorságot, és kiáll a világ legnagyobb és egyben egyik leggazdagabb szórakoztató szoftver kiadója ellen. Jelen esetben az Acclaim a kihívó, licenccel rendelkező konzolos versenyprogramja, a *Ducati World* átiratával.

A *Ducati World*, mely több mint 40 motort vonultat fel a Ducati csillogó történetének múltjából és jelenéből, kétségtelenül átfogó, bár egy kissé talán egyoldalú képet nyújt a motorversenyzés világáról. Azonban már az első betöltésnél feltűnik, hogy a játék tervezője, az Attention to Details (Figyelem a részleteknek) nem igazán a nevéhez méltóan járt el, mivel a programban mindenhonnan pont ezek hiányoznak – a részletek.



Sokkal jobban szeretnénk ezt a játékot, ha a játéktermekből ismert életnagyságú motorral szállítanák. Csinálnánk neki helyet az irodában, meg minden ilyesmi...

Szegényes menü

A menürendszer jellegtelen, szinte kizárólag kétszólamú cucc, alig kielégítő választási lehetőségekkel, ráadásul úgy néz ki, mintha egyenesen a konzolos elődből emelték volna át. Összesen két játékmódot kapunk: az egyik a Ducati Life, a másik a Quick Race – az előbbi leginkább a nagy sikerű konzolos autóverseny, a *Gran Turismo* lecsupaszított változatának tűnik. Meg kell vennünk a motorunkat, a sisakot és a bőrruhát, aztán pedig egy csomó különböző szintű vizsgán kell átesni. Ha egyszer bent vagyunk és elkezdünk versenyeket nyerni, pénzdíjakat gyűjthetünk be, amikkel felturbózhatjuk szerény képességű paripánkat, vagy egyszerűen csak megvehetjük valamelyik csúcsszuper álommotort.

A menürendszer jellegtelen, szinte kizárólag kétszólamú cucc, ráadásul úgy néz ki, mintha egyenesen a konzolos elődből emelték volna át.

Semmi baj sincs azzal, ha valaki olyan sikeres játékokból vesz át ötleteket, mint a *Gran Turismo*, mivel azonban a *Ducati World* csak egyetlenegy cég gépeit tartalmazza, azok közül is mindössze kb. 40 típust, gyorsan kiderül, hogy a példaképpel összehasonlítva nagyon szegényes a kínálat.

Mikor végre bejutunk egy rendes versenybe, azonnal nyilvánvalóvá válik, hogy a konzolos hatás nem pusztán a menürendszerre korlátozódik. A 3D-s engine – bár gyors – csak nagyon gyenge színvonalon képes megjeleníteni a játék képzeletbeli pályáit. A textúrák szegényesek és folyton ismétlődnek, a pálya szélén látható tárgyak pedig az alacsony poligonszám és a durva bitmapek keverékének szép példái. Az egész úgy néz ki, mint a PlayStationös eredeti nagy felbontású változata, és nélkülözi azt a látványbeli színvonalat, amihez a legtöbb PC rajongó nemcsak hogy hozzászokott, de ma már el is várja.



Huhú! Az éjszaka a legjobb... az őrült körbe-körbe száguldozásra.

Irányítási rendszertelenség

A motorok és lovasaik 3D-s modellezése elfogadható, de az ütközések animációjából kispórolták az anyagot, a versenyzőnk pedig egy deszkát meghazudtoló merevséggel, minden cifrázástól mentesen repül le a gépről. A legnagyobb baj azonban magával az irányítási rendszerrel van. Minden további nélkül megfeledkeznénk az eddig említett balfogásokról, ha a *Ducati World* realisztikusan szimulálná a sportágat vagy ha legalább szórakoztató lenne. Sajnos egyik eset sem áll fenn – a játék túl érzékenyen reagál a joystickra vagy a billentyűzetre, és egész egyszerűen nincs olyan érzésünk, mintha az útnak bármilyen befolyása lenne a gumikra és a felfüggesztésre.

Röviden: a *Ducati World* a lehető legrosszabb fajta konzolos átirat, és ha ránk hallgattok, valami másra költitek a pénzeteket. Például vesztek néhány motorvezetés-leckét... *PCF*



Az áramvonalasításra tett kísérletek néha furcsán sültek el. Az „akassz előre egy kukafedelet" technikáról például lemondtak, amikor kiderült, hogy abszolút pocsék az ötlet.

Konzolok támadása!



Az alagutak tökéletes biztonsággal jelzik, ha egy játékot valamilyen konzolról írtak át PC-re – az alacsony poligonszám miatt nagyon gyors a mozgás. Az ismétlődő textúrákra is érdemes figyelni.



A *Ducati World*-ben nagyon szegényes az ütközések animációja: mindössze pár képkocka jeleníti meg a nagy sebességű bukásokat – a konzolos eredet újabb tipikus jele.



Érdemes megfigyelni a környezet részleteinek kidolgozatlanságát és a sok ismétlést – az alacsony színvonalú grafika mellett meglepő, hogy a játék miért követel 16 Mb-os 3D-s gyorsítókártyát.

Ducati World

Acclaim Entertainment
www.acclaim.com/games
Ha csak úgy: PII-266, 32Mb, 16Mb 3D kártya
Ha tényleg: PII-400, 64Mb, 32Mb 3D kártya

Napló

Motocross Madness 2	90%
Castrol Honda Sbike	88%
Superbikes 2001	77%
Motocross Mania	51%
Ducati World	

Pro és kontra

- ✓ Alacsony rendszerkövetelmény
- ✓ Rengeteg tennivaló
- ✗ Nehéz irányítani
- ✗ Gyenge grafika
- ✗ Konzol átirat

Vélemény

45%

Clive Barker's Undying

Régi barátunk, Jeremiah megkér, hogy segítsünk kinyomozni egy családi rejtélyt. Jobb, ha elcsomagolunk egy lapátot.



Emlékeztek arra, hogy falból kibújó szörnyekről is írtunk? Itt az egyik.



Mindegyik szörnynek megvan a módszere a gyilkolásra. A csontváz a szívkitépés híve.

HMM, UNDYING, MI? CLIVE BARKER, igaz? Tuti, hogy ez egy zombis játék lesz. Jó öreg vadászpuskánk darabokra robbantja a nyögdécselő élőhalottakat, meg minden ilyesmi. Nos, nem talált. Tény ugyan, hogy barátunk, Jeremiah Covenant négy halott rokona visszatért az élők sorába, de a furcsa, démonikus lényeket, amivé lettek, az ember csak a legvégső esetben nevezné zombinak. Az igazság az, hogy mindnyájan annak a titokzatos gonosz valaminek az áldozatai, amit Jeremiah hosszú évekkel ezelőtt balga módon rászabadított a világra, a rejtély kibogozásához pedig össze kell gyűjtenünk a Covenant birtokon szétszórt nyomokat, hogy aztán...

Aha, szóval kalandjátékról van szó. Gyűjtsd össze az információkat és a hasznos tárgyakat, oldd meg a rejtvényeket satöbbi, igaz? Nos, igazság szerint ez sem jött be. Ezen kívül ugyanis van még pár hordányi halálos szörny, akiket le kell lőni, plusz a harci mágiák, meg...

A helyzet az, hogy az *Undying* egyetlen kategóriába sem sorolható be problémamentesen. Történettel rendelkező lövöldözős, kísértetjárta házas krimi tele lőszerrel. Van ugyan vadászpuskánk, de a szörnyek, akikre lövünk, nem tántorognak – inkább a padlóból bújnak elő. Vagy a falból. Ezt a játékot nem a jól ismert műfajok bevált forgatókönyvei alapján írták. Tele van ambícióval. Pusztán az a tény, hogy a DreamWorks Interactive tervezői Clive Barkert kérték fel tanácsadónak, mutatja, hogy többet akartak létrehozni egy újabb öld-meg-az-összes-szörnyet típusú vérfürdőnél. A kérdés az, mennyire sikerült nekik a dolog.

Van ugyan vadászpuskánk, de a szörnyek, akikre lövünk, nem tántorognak – inkább a padlóból bújnak elő. Vagy a falból.

Egy csipetnyi antik

A cselekmény akkor veszi kezdetét, amikor karakterünk, Patrick Galloway, az okkult nyomozó megérkezik a Covenant birtokra régi, I. világháborús bajtársa, Jeremiah meghívására. A jelek szerint Jeremiah azon a helyen él, ahol a világ eddig készült összes olcsó horrorját forgatták: egy baljóslatú régi kastélyszerűségben, amit villámok és időnkénti morajló mennydörgések tesznek tökéletessé. Az *Unreal Tournament* engine-jének köszönhetően mindent pazar részletességgel ábrázoltak, de ha az ember egy újszerű és minden eddigitől eltérő horrorjátékot várt, ez a kezdet nem kecsegtet sok jóval.

Odabent a halálsápadt Jeremiah alig kezdett el célozgatni valamiféle családi átokra és titokzatos halálesetekre, amikor egy sikoly hallatszik az alattunk levő szintről, és ahogy lélekszakadva berohanunk az üvegházba, egy frissen leműszárolt szolga holttestére bukkanunk, amit irtózatos, szarvakkal ékesített szörnyek vesznek körül. Megfordulnak, és borzalmas sebességgel vetik ránk magukat...

Röviden: beindul a horrorgépezet. Rengeteg legyilkolásra váró rém, nagy adag gyors, zajos harc. Ez nem szükségszerűen rossz, de egy olyan játékban, ami eredeti, nyomasztó és egyben brutális szeretne lenni, szinte visszafelé sül el. Nehéz megrettenni az ismeretlentől, ha már fél órája rohangálunk körbe-körbe és irtunk mindent, ami csak megmozdul.

Szögezzük le!

Az *Undying* többi gyenge pontja is gyorsan szembetűnővé válik az első fejezet-

Játék közben



A lövöldözés az események egyik legfontosabb része. A menet közben megszerzett egyre nagyobb és jobb fegyverek ebben a hasznos menüben válnak láthatóvá.



A játék egyik furcsasága: a mágia kart karba öltve működik a jéghideg acéllal és a puskaporral. Az ektoplazma például nagyon jól jön, ha kifogy a muníció.



Patrick feljegyzést készít minden nyomról, amit felfedez. A játék története egy testvérviszály körül bonyolódik, és számos háttér-információt kapunk hozzá.



„Most menj az úrnő szobájába és mondd meg neki, hogy profi kozmetikus vagyok. Biztosan fogadni fog."


A Covenant major öreg udvarháza. Igen, a barátunk, Jeremiah tényleg itt lakik és nem, sajnos nem úgy néz ki, mint Dolák-Saly Róbert parókába bújtatva. Elpuskázott lehetőség.

Mágikus praktikák

A mágia legalább olyan fontos az *Undying*-ban, mint a szörnyek agyának szétkenése a falon vagy a detektívesdi. Sőt, az utóbbinál két cél elérésében is kulcsszerepe van. Vannak harci varázslatok – olyanok, mint a Skull Storm és az extra praktikus Ektoplazma –, de akadnak ezeknél is hasznosabbak, például a Mágia Elhárítása és a Gyorsítás.


A Scrye nevű varázslatnak megvan az a szörnyű tulajdonsága, hogy megmutatja azt, amit az emberi szem nem láthat...


...ezzel betekintést enged a mindennapok álcája mögött lappangó furcsa világokba.

ben. Könnyen lehet, hogy az összes közül a linearitás a legidegesítőbb: ha a játék pillanatnyilag nem akarja megengedni, hogy keresztülmenjünk egy ajtón, egyszerűen nem engedni kinyílni. „Beragadt" – konstatálja Patrick. Amikor öt perccel később visszatérünk, már kifogástalanul működik. Aztán egy addig tökéletesen működő ajtó mondja be az unalmast. „Beszorult" – hümmög főhősünk. Az, hogy egy kísérleti egérhez hasonlóan terelgetnek, nem sokat lendít a játék realizmusán. Ezenkívül interakcióból sem akad túl sok. Az akció leginkább lövöldözésből és mindenféle cucc felszedéséből áll. Nem folytathatunk igazi beszélgetést a többi karakterrel, mivel a párbeszédeket teljes mértékben automatizálták. Nem lehet tologatni a bútorokat, mert a padlóhoz vannak szögezve. Nem kutathatjuk át az íróasztalokat és a szekrényeket. Kár: ezek a dolgok gazdagabbá és magával ragadóbbá tették volna a játékot.

Ez rémületes...

Kétségtelen tény, hogy az *Undying* kezdete nem sikerült valami fényesre. Később sokkal jobbá válik. Miután elhagytuk a Covenant majort, a játék hibái már sokkal kevésbé szembetűnők, és végre teljesen beindul a hátborzongató hangulat. Akad néhány rémületesen hatásos helyszín, a vérvörös alkonyatban várakozó roskadozó mauzóleumtól kezdve a fullasztó katakombákon át a fenyegetően kihalt dombvidékig. A hanghatások fantasztikusan illeszkednek a fenti helyekhez – az elhagyatott vidék ősvilági félelemmel telik meg, amikor az egyetlen dolog, amit hallunk, a szél közömbös sivítása. A háttérben felhangzó vonyítások és sikolyok sem hétköznapi módon rémületesek.

Kellemes húzás az is, hogy a fegyvereinket folyton újra kell tölteni. Hűséges pisztolyunkba csak hat golyó fér, a vadászpuskába kettő, és mindkettő csak rövid távra pontos. Legközönségesebb ellenfeleink, a Howlerek ugyanakkor rettenetesen gyorsak és gyakran egyetlen ütésük is végzetes, aminek az a következménye, hogy az *Undying* összecsapásainak legtöbbjében őrülten hátrálunk, miközben megpróbálunk minél gyorsabban minél több töltényt gyömöszölni a fegyverbe. Eszeveszett, szívdobogtató élmény, és üdítő változatosságot jelent, mind a hagyományos zombis játékok lélektelen robotjához, mind az FPS-ek érzelmileg kevésbé felkavaró, nagyobb távolságú harcához képest.


Lisbeth, Jeremiah kishúga. Jóképű fiatalembereket szeret vacsorázni.


Íme egy Howler. Legszívesebben letépik a fejünket és felfalják.

...annyira azért mégsem

Ebben a pillanatban, amikor azt gondoljuk, hogy az *Undying* ennél jobb már nem is lehet, hirtelen visszamegyünk az időben (ne is kérdezzétek) egy középkori kolostorba, és az egész megint átmegy bénába. A középkorban vagyunk, a szerzetesek mind nyílpuskával rohangálnak, de akkor meg mi a francnak áll mindenfelé halmokban a vadászpuskalőszer? Oké, mindenki tudja, hogy ez a muníciótúltengés FPS jellegzetesség, de még egyszer hangsúlyozzuk, hogy az *Undying* című eszetlen lövöldözős az *Undying* című horrortörténet hitelességének rovására megy.

Ez nem a borítókép. Nem is az egyik filmbejátszás. A játékból vettük ki.

A legbosszantóbb az, hogy a gyenge közjáték után a program hirtelen felpörög – eszméletlenül izgalmas és feszült hangulatú csata következik Lisbeth-tel, Jeremiah élőhalott kishúgával, mélyen a föld alatt. Ezután viszont egy középszerű epizód jön, ismét a majorban. És így tovább. Az *Undying* – ahogy erre talán már rájöttetek – rendkívül kiegyensúlyozatlan játék. Egymástól elütő részei vannak – némelyik működik, némelyik nem.

Mindazonáltal nem Clive Barkert kell szidni – vele csak a fejlesztés nagyon késői szakaszában konzultáltak, és addigra a legtöbb dolog már a helyére került. Ittott érezni a hatását, de végső soron ez a DreamWorks *Undying*-ja, és nem az övé.

Visszatérve a cikk elején feltett kérdéshez: nem, az *Undying*-nak nem igazán sikerül felnőnie az ambícióihoz. Számos jól eltalált, ijesztő, szívszorító jelenet van benne, de sohasem sikerül olyan arányban kevernie őket, hogy olyan jó horrorjáték legyen, mint amilyennek mindnyájan látni szeretnénk. PCF

Clive Barker's Undying
10 990 Ft

ECOBIT — (1) 268 0361
www.ecobit.hu
Ha csak úgy: PII-400, 64Mb, 3D kártya
Ha tényleg: PII-600, 128Mb, 16Mb 3D kártya

Napló

Resident Evil 2	86%
Resident Evil	79%
Clive Barker's Undying	
Blair Witch Volume 1	74%
Nocturne	48%

Pro és kontra

- ✓ Hihetetlen hangulata van
- ✓ Ambiciózus
- ✓ Eszeveszett harc
- ✗ Túlságosan lineáris
- ✗ Kevés interakció

Vélemény

76%

The Moon Project

A valós idejű stratégia határai kitolódnak. Már megint.

A STRATÉGIAI JÁTÉKOK HALÁLÁRÓL szóló hírek mindig elhamarkodottnak bizonyulnak, ahhoz a híreszteléshez hasonlóan, ami a Topware megszűnéséről szólt. A fejlesztőház lengyel részlege a német oldal pénzügyi nehézségei ellenére él és mozog, ezt az itt tárgyalt játék is bizonyítja – egy olyan cég termékéről van szó, ami első osztályú stratégiák készítőjeként szerez egyre nagyobb hírnevet magának.

A tavaly megjelent *Earth 2150* szerény remekmű volt az akkori RTS-ek között, amely minőségi, elegáns külsejével és lélegzetelállító mélységével kényeztette a játékosokat. A *The Moon Project*-et, mely a tavalyi program engine-jét és történetét használja, akár az előd sikerére alapozott nyerészkedési szándék vádjával is lehetne illetni. A védőbeszéd viszont teljesen jogosan mutatna rá arra, milyen sok finomítást tartalmaz a *TMP*. Eredetileg valóban az *Earth 2150* add-onjának indult, de aztán teljes joggal – és megfelelő mérettel – vált önálló játékká.

Elit a Holdon

Természetesen a jövőben vagyunk, és folyik a háború. A három szembenálló fél közül az egyik éppen egy nagy technológiai áttörés küszöbén áll, a másik kettő pedig kezd bekeményíteni. Szerencsére mindhárom oldal különböző stílusú egységekkel, épületekkel, technológiával és harci filozófiával rendelkezik. A Holdon székelő Lunar Corporation képviseli a műszaki elitet, az Eurasian Dynasty és a United Civilised States pedig megpróbálják megszerezni a cuccaikat saját külön bejáratú céljaikra. Mindhárom félhez tisztességes méretű hadjárat tartozik, plusz egy csomó beállítási lehetőség mind az egyjátékosos összecsapásokhoz, mind a multiplayeres csaták legkülönbözőbb típusaihoz. Bár a dolog sokkal összetettebb bármelyik *C&C* vagy *Age of Empires* klónnál, kellemesen kiegyensúlyozott tud maradni, és olyan multiplayeres élményt kínál, ami simán fölveszi a versenyt bármivel, amit eddig láttunk.

A sikeres játékok folytatásaival az a baj, hogy az új epizód legtöbbször csak ül a babérjain – a *TMP*-t viszont arra tervezték, hogy felpörgesse a küldetéseket és a multiplayeres harcot. Az, hogy a fejlesztést az utóbbit észben tartva kezdték, kétségtelenül nagyszerű egyensúlyra vezetett a három oldal között – klasszikus kő/papír/olló szituáció állt elő. A Eurasian Dynastynek például a hagyományos haditengerészet és a légi csapásmérés az erőssége; a United Civilised States nehéz harci robotokkal operál; a Lunar Corporation pedig gyors légpárnás tankokkal és high-tech fegyverekkel rendelkezik. Mindegyik egységnek meg lehet találni a hatékony ellenszerét, de a hatalmas választék miatt izgalmas kihívás megkeresni a párokat.

Kitüntetett pont

A végeredmény kiemelkedő többjátékosos harc, ami azonban egyben jól megtervezett singleplayer küldetéseket is jelent, amelyek maximálisan próbára teszik bármelyik stratéga képességeit. Félreértés ne essék: trükkös a dolog, még a legkönnyebb szinten is, legalábbis amíg az irányítási rendszer nem ivódik bele a vérünkbe. A három hadjárat nem teljesen lineáris – általában két lehetőség közül választhatunk minden továbblépésnél. Mindig van legalább egy központi bázi-

Holdjáró

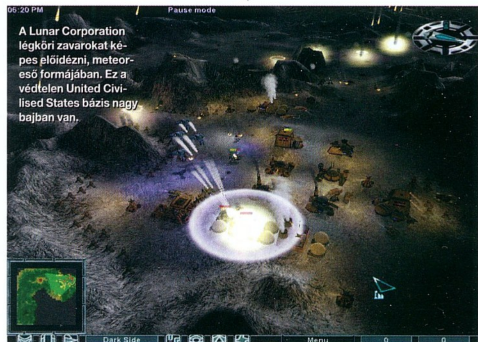
①Az iránytű (meglepetés) az útirányt mutatja – főleg akkor hasznos, ha a sötétben bolyongunk.

②A két kis képernyő a csatatér többi részét segít szemmel tartani – vészjelző kamerák, ha úgy tetszik.



③Felvehetjük a csata jeleneteit, hogy később gyönyörködjünk bennük vagy megmutassuk a barátainknak.

④A központi képernyő az egységekről és az épületekről ad teljes körű információt.



A Lunar Corporation légköri zavarokat képes előidézni, meteoreső formájában. Ez a védtelen United Civilised States bázis nagy bajban van.



Ó, egy vidám, jól szervezett bázis, aminek gőze sincs az alatta áskálódó ellenséges utászokról.



Az ehhez hasonló kulcspozíciókat minden áron meg kell védeni – ez pedig nehézfegyverzetű tornyokat és bunkereket jelent.



Valaki biztosan elővette a *Bridge Builder* című freeware klasszikust. Az építő egységeink fém fejük búbjáig tele vannak nagyszerű tippekkel.



Hát igen. Ha valaki ilyen szépen felsorakoztatja az összes egységét, igazán megérdemli, hogy porrá zúzza egy meteoreső. Hulljatok kövek, hulljatok.

sunk – távol a csatatértől –, amit nagy hatótávolságú szállítójárművekkel érhetünk el, és ami különálló kutatási, egységépítési, utánpótlási és pénztermelő központként szolgál a gyilkos küzdelemhez. Vagyis nem kell minden esetben az alapoktól kezdeni a bázisépítést. A több bázissal operáló rendszer eleinte sajnos zavaró, és elég hosszadalmassá teheti a dolgot az erődítményépítésre szakosodott játékosoknak, akik semmit sem bíznak a véletlenre. A történetet egyszerű és rövid parancsok mesélik el, de a tapasztalatpontok és a kitüntetések rendszere konkrétabb tájékoztatást is ad a karrierünkről – a dolog egyébként az *X-Wing* kitüntetési rendszerére emlékeztet. Az agymunkát tovább fokozandó méretes

Eredetileg az *Earth 2150* add-onjának indult, de aztán teljes joggal vált önálló játékká.

technológiai ágrajz áll a rendelkezésünkre, amibe az összes bevételünket beleölhetjük. Az *Age of Empires*-hez vagy a *Civilization*-höz hasonlóan minden megszerzett technológia újabb lehetőségekhez ad hozzáférést, így aztán érdemes áttanulmányozni az ábrát, hogy kiderüljön, mit kell kikutatni a nukleáris fegyverek vagy az álcázott egységek megszerzéséhez. Ezen felül személyre szabott gépeket gyárthatunk – ehhez először egy alap karosszéria kell (ezekből több tucatnyi van, többek között hajók, helikopterek, egyszerű és high-tech tankok), amiket aztán a megszerzett technológiákkal szerelhetünk fel. Az alapszintű fegyvereken számos fejlesztést végezhetünk, és újakra is szert tehetünk. A lőszer is korszerűsíthető, ráadásul speciális egységeket is építhetünk - ilyenek az aknatelepítő hajók, a javító- és szállítójárművek.

Égszakadás, földindulás

A sima összecsapások és a multiplayeres csaták a *TMP* összes adottságát és lehetőségét kiaknázzák: még a legegyszerűbb egy-egy-elleni csetepatét is megbonyolíthatjuk érdekes helyszínekkel (ilyenek a romos városok), körmönfont győzelmi feltételekkel (az időjárás manipulálásával kell megverni az ellenfelet) és egy csomó más taktikai lehetőséggel. Kifejleszteni a földrengéskeltés technológiáját, aztán alagutakat ásni az ellenfél bázisa alá és elsüllyeszteni? Először megszerezni a tengerek feletti uralmat, aztán atombombát építeni, amit tengeralattjárókról lövünk ki, észrevehetetlenül? Meghódítani a vidéket és elvágni az ellenfelet a létfontosságú nyersanyagforrásoktól? Fegyverkezési versenyt kezdeni és aztán jól átgondolt szárazföldi rohamot indítani egyenesen az ellenfél bázisa ellen? Mindegyik létező lehetőség, és a legtöbb játékban fel is bukkannak ezek az elemek – sok egyéb mellett. A technológiák és egységtípusok számának limitálásával megteremthetjük a számunkra ideális körülményeket – sőt, bizonyos mértékig a játék összetettségét is beállíthatjuk. Azonban már az alapszint sem egyszerű: a nyersanyagok összegyűjtése rabszolgamunka, az épületeket nem lehet akárhol felhúzni, a gépeket a javítás mellett municióval is el kell látni, és vannak olyan pillanatok, amikor ránk tör a jeges bizonyosság – egy csomó helikopter közeledik és egy szál légelhárító ágyúnk sincs.

Az egész elég bonyolultnak tűnik – és az is. Ez a *TMP* legnagyobb erénye és egyben a legnagyobb gyengéje; hiába játsszuk végig a tanítópályákat, néhány zavarba ejtő dolog még így is marad. A leírást általában nem kell elolvasni, a játékban viszont nincs magyarázat arra, miért nem kompatibilisek egyes karosszériatípusok egyes fegyverekkel, amikor a józan ész szerint annak kellene lenniük. Ez egy kicsit levesz az egyébként nagyszerű program értékéből. Igazából akkor lenne első osztály, ha az első pillanattól tudnánk, hogy kell játszani vele. **PCF**

Tengeri lopakodó

Bizonyára kitaláltátok, hogy a tengeralattjáróról indított rakéták a kedvenc fegyvereink. Következzen egy álcázott támadás, amit a leggyávábbak is utánozhatnak.



Két rakétákkal felszerelt tengeralattjáró, két cirkáló és egy légvédelmi hajó tart az ellenség hajógyára felé.



Az ostoba módon őrizetlenül hagyott hajógyár védtelenül áll tengerészeink előtt. Rakétákat kilőni!



A géppuskák és a támogató járművek nem ellenfelek, de maga a gyár elég kemény dió. Jöhet a tartalék és a tűz!



Rengeteg őrtoronytípus és légelhárító egység gondoskodik a védekezést kedvelő játékosok boldogságáról.

The Moon Project
6 990 Ft
CD Galaxis (1) 361 4061
www.cdgalaxis.hu
Ha csak úgy: PII-266, 32Mb
Ha tényleg: PII-500, 128Mb

Napló

Shogun: Total War	91%
The Moon Project	
Ground Control	89%
Red Alert 2	82%
Earth 2150	82%

Pro és kontra
- ✓ Nagyszerű multiplayer
- ✓ Tartalmas
- ✓ Jól megtervezett küldetések
- ✓ Látványos
- ✗ Kezdőknek túl sok

Vélemény
89%

NBA Live 2001

Az EA bebizonyítja, hogy a kosármeccs is két félidőből áll.

HA AZ NBA LIVE 2001-ET ARCADE JÁtékmódban indítjuk el, minimálisra állítva a nehézségi szintet, kikapcsolva az összetett szabályokat, fantasztikus nyomulásban lesz részünk, a sportág legjobb jeleneteiből kapunk válogatást - ideális alkalomszerűen elkövetett kétjátékosos összecsapásokhoz. Ha azonban a szimulációt választjuk, az összes szabályt bekapcsolva, valamelyik magasabb nehézségi szinten, olyan lesz, mintha egy teljesen másik játékot indítottunk volna el - izgalmas kihívás, ami legalább annyira profiknak való, mint bármelyik szimulátor, ami hirtelen az eszünkbe jut.

A Lakers a Pacers ellen. Jó keveréke a szépségnek és a játszhatóságnak.

A fentről lefelé nézetben könnyebb helyezkedni, viszont kissé szemfájdító.

Szóval minden szinten szinte minden? Nos, nem egészen, de mielőtt rátérnénk a problémákra, jöjjenek a pozitív vonások. Az *NBA Live 2001* gyönyörű kinézettel bír, és egy Picasso festménynél is több részlet és lehetőség van benne, a fent említett különböző szabályrendszerektől és játékmódoktól kezdve a hibátlanul kidolgozott játékospiacig, ami a válogatást és az adásvételt is tartalmazza - mindez az NBA hivatalos mezeivel és álomszerű játékos-animációkkal nyakonöntve. Az *NBA Live 2001* egy dolog miatt nem kaphatja meg a nagyszerű sportjáték címet az ezzel járó zsíros állással egyetemben, ez pedig az összetettsége - ez a sportágra és a sportág szimulációjára egyaránt vonatkozik.

Az arcade játékmód egy kissé túl könnyed ahhoz, hogy igazán hosszú távon lekösse az embert, de ha feljebb lépünk és akár csak néhány szabályt bekapcsolunk, kiderül, hogy nehéz a szükséges könnyedséggel játszani, az irányítórendszer ugyanis egyszerűen nem elég precíz a dologhoz. A játék jellege teljesen megváltozik, ahogy a szabad és laza önmegvalósítást korlátok közé szorítják a taktikai szükségszerűségek.

A visszajátszások kiemelik a legizmosabb pillanatokat.

Lehetne kultúrafüggő a dolog - mondhatná valaki azt is, hogy a játék finomságait csak egy igazi amerikai képes érzékelni. Ettől még tény marad azonban, hogy az EA szintén erősen szabályfüggő *Madden* sorozatánál nincs ilyen szakadék az elgondolás és a kivitelezés között. Egyébként nem katasztrofális a dolog - az *NBA Live 2001* (a szimulátor) végső soron tiszteletre méltó próbálkozás, dicséretesen összetett és kellemes élményt ad cserébe az erőfeszítéseinkért. Ám a program mindent összevetve nem tartozik az EA nagyágyúi közé. PCF

NBA Live 2001 10 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
ECOBIT (1) 268 0361 www.ecobit.hu **Ha csak úgy:** P200, 32Mb, 4Mb 3D kártya **Ha tényleg:** PII-450, 64Mb, 16Mb 3D kártya	✓ Csodás játékos-animáció ✓ Összetett szimuláció ✓ Szórakoztató arcade mód ✗ Tökéletlen irányítás ✗ Kiegyensúlyozatlan játék	71%

Evil Islands

A *Rainbow Island* ment át gonoszba, vagy ismét egy elegáns RPG jön? Gyanítjuk, hogy az utóbbi.

Rengeteg kifosztásra váró falut kapunk, és bármit megszemlélhetünk bármilyen irányból.

SEMMI PÁNIK - NINCS KÖZE AZ 50-ES évekbeli béna, kannibál holokausztos B filmekhez, a Fókusz stábja sem ad helyszíni közvetítést a szigetről és Dr. Moreau sem ide tette át a székhelyét. Akkor viszont miféle gonosz szigetekről szól a történet?

Nos, az *Evil Islands* esetében egy egész, csillagok közt lebegő szigetcsoport kerül a gonosz hatalmába. Természetesen szerény személyünk az egyetlen, aki képes legyőzni és visszaállítani a békét a még életben maradt maroknyi jófiú számára, akik meg vannak győződve arról, hogy csillaggal ékesített amnéziás karakterünk (Zak) a „Kiválasztott". Készülj fel nagy adag kalandozásra és harcosokkal való haverkodásra, akik melléd állva segítenek legyőzni az orkokat és sárkányokat, miközben fokról fokra visszanyered az emlékezeted.

A szörnyek egészen profik - érdemes észben tartani, hogy az ekkora sárkányokat jobb elkerülni.

Az *Evil Islands* mint RPG a nagyszerű kategória határán van. A szereplőkkel kapcsolatban rengeteg részlet és statisztika tolakodik az előtérbe, amelyekkel mind elszórakozhatunk, és mágiából, goblinokból és lehengerlő tájakból is megkapjuk a kötelező mennyiséget. Az egész nagyon változatos, bár Zak és társai belekeverednek néhány olyan e világi kalandba is, amiknek az egyszerűsége visszarettenti majd a *Baldur's Gate II* rajongókat. A hivatalosan bejelentett 100 órányi játékidő és a körülbelül ugyanennyi küldetés kétségtelenül jó darabig ki fog tartani. Kár, hogy a meglepetések (és az új karakterek és ellenfelek) nagyon szétszórtan bukkannak fel, amitől bizonyos szakaszok iszonyúan vontatottnak tűnnek.

Akad néhány vicces félrefordítás, de semmi komoly amiért igazán aggódni kellene.

Rengeteg lopakodás vár ránk - az *Evil Islands* a *Commandos* és a *Deus Ex* előtt egyaránt megemeli a kalapját. Lopakodás és settenkedés közben létfontosságú figyelni a rosszfiúk útvonalát, ugyanis gyakran találjuk szembe magunkat olyan elképesztő erejű ellenfelekkel, akiknek a legyőzésére szemernyi esélyünk sincs - mindezek mellett még egy csipetnyi tolvajkodásra is lehetőségünk nyílik időnként.

Tisztességes RPG-vel van dolgunk - világraszólóan képzeletgazdagnak egyáltalán nem nevezhető, de tökéletesen alapos és élvezhető. PCF

Evil Islands	Pro és kontra	Vélemény
Ubi Soft www.ubisoft.com **Ha csak úgy:** PII-233, 64Mb, 8Mb 3D kártya **Ha tényleg:** PII-450, 128Mb	✓ Rendkívül változatos ✓ Kellemes helyszínek ✓ Jól kidolgozott lopakodás ✓ Totálisan masszív ✗ Helyenként lassú	81%

A sokoldalú PC magazin PCFormat

Tippek & Taktikák

Tippfelelős munkatársunk egy bunkerben kuporogva, rádión, bináris kódolással diktálta le ezeket a tippeket. Szerinte az ember sohasem lehet elég óvatos. Szerintünk meg becsavarodott.

Online tippek



Tony Hawk's PC

Minden, amit valaha is tudni szerettél volna a *Tony Hawk's Pro Skater*-ről, és még sok érdekesség. Rengeteg tipp szuper gyakorlatokhoz és első osztályú figurákhoz, bütykölési résszel kiegészítve.
www.thpspc.com



THPS Online

Mondjuk azt: kimerítő? Rengeteg útmutató, nagyszerű és hasznos fórum, elképesztő download szekció – mindez azt jelenti, hogy ez a site (mely már magába olvasztott néhány hasonlót) lehet a *Hawk* rajongók legnagyobb kincse.
www.sportplanet.com/thps



Neversoft

A hivatalos fejlesztői weboldalon nincs annyi infó, mint a többi hasonló lapon, viszont nagyon szép a design. Ráadásul ki ne szeretné első kézből beszerezni a tippeket?
www.neversoft.com/THPS2/THPS2.htm


Age of Wonders


Oni


Kingdom Under Fire

Blair Witch 3

Kingdom Under Fire

Ⓕ Zablac PCF 69%

Ezt a játékot folyton kérik tőlünk, ami vagy azt jelenti, hogy hatalmas szekta várakozik az ajtónkon kívül tippekre éhezve, vagy azt, hogy van egy különösen elkeseredett és skizofrén hajlamú olvasónk. Akármi is a helyzet, az itt következő válogatás biztosan nem fog csalódást okozni. Játék közben nyomj [enter]-t és gépeld be a kódok valamelyikét. RPG módban a hullámot ponttal kell helyettesíteni.

`~makemyday`	Csalás bekapcsolása
`~baegopa`	500 000-et ad minden nyersanyaghoz
`~simsimhae`	Gyors építés
`~dayspring`	Térkép
`~godblessu`	Maximális egészség
`~amosbemerciful`	Max. mana
`~knowledgeispower`	Gyors manavisszatöltés
`~hastalavista`	A kiválasztott épület vagy egység megsemmisül

Oni

Ⓕ Take 2 PCF 63%

Itt egy rakás cheat az *Oni*-hoz – az aktiválásukhoz nyomjuk le az [F1]-et és egyszerűen írjuk be őket. Egy probléma van: muszáj végigjátszani a programot, mielőtt működnének. Gonoszok vagyunk, mi?

`Liveforever`	Isten játékmód
`Shapeshifter`	Váltás a karakterek közt [F8]
`Touchofdeath`	Mindenhatóság
`Canttouchthis`	Megállíthatatlanság
`Fatloot`	Extra egészség és lőszer
`Glassworld`	Üveg bútorok
`Winlevel`	Megnyerjük a küldetést
`Minime`	Mini játékmód
`superammo`	Szuper lőszer mód
`chenille`	Daodan erő játékmód
`behemoth`	Godzilla játékmód
`elderrune`	Regeneráció
`moonshadow`	Álcázás
`fistoflegend`	Legendás ököl mód
`killmequick`	Ultra játékmód

Age of Wonders

Ⓕ Xplosiv PCF 62%

Az *Age of Wonders* című fura stratégia/RPG keverék most már leértékelve is kapható, így aztán ideje pár tippet adni hozzá. Íme néhány izmos példány. Először szerkesszük át a játék parancsikonját, és adjuk hozzá a **beatrix** szót az **aow.exe** parancssorhoz. Ezután menet közben üssünk [ctrl]+[shift]+[C]-t és írjuk be a következőket:

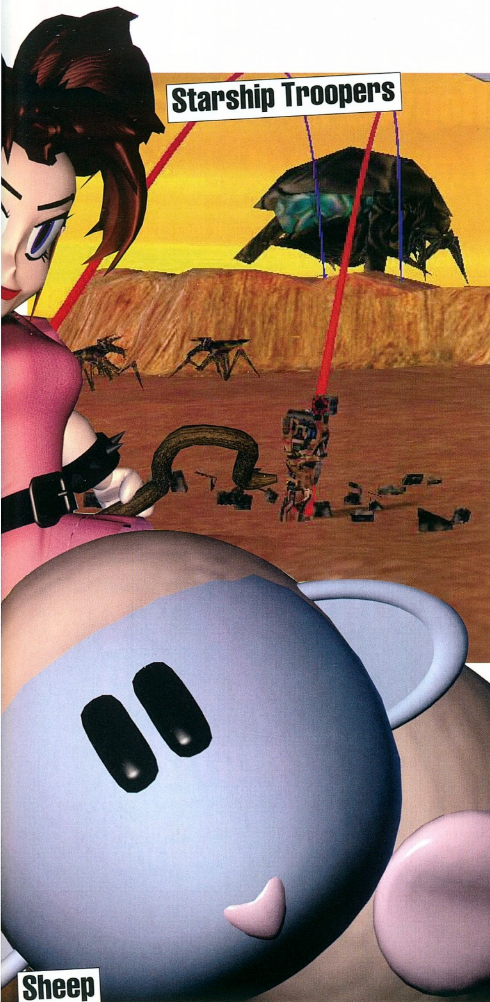
`Gold`	1000 arany
`Mana`	1000 mana
`Fog`	Köd ki- és bekapcsolása
`Explore`	Felderítés kapcsolása
`Spells`	Minden varázslat
`Win`	Nyerünk az aktuális pályán
`Lose`	Veszítünk az aktuális pályán
`Freemove`	Szabad mozgás
`Towns`	Megkapjuk az összes független várost
`Research`	Minden varázslat
`ah teer`	Kezdéskor extra arany és az összes varázslat

Sheep

Ⓕ Empire PCF 74%

Lehet, hogy bolyhos barátaink élvezik az egész napos legelészést és semmittevést a réten, mi azonban jobb programot is tudunk nekik. Tudjuk, hogy igazából trambulinokon kellene ugrálniuk, kerítések felett átvetődni, húsdarálókon átszaladni és hatalmas dézsányi halálos krémdesszertbe huppanni. Ha már ezt is unod, miért ne dobnád fel a dolgot az itt következő, grafikailag lehengerlő csalásokkal? Az aktiválásukhoz egyszerűen nyomd meg az [esc]-et a főmenü előhívásához, és gépeld be őket. Ha jól csinálod, a menü eltűnik.

`Poosheep`	Legelés helyett festői birkáink, khm, termékenyítenek
`Fatsheep`	A birkák eredeti méretük 150%-ára nőnek
`Minisheep`	A birkák eredeti méretük felére mennek össze
`Cancelcheats`	Ha már eleged van az egészből



Blair Witch 3: Elly Kedward

Take 2 68%

Egyetért velünk abban valaki, hogy az eredetileg elég nagy port felverő *Blair Witch*-ről az utóbbi időben iszonyúan sok bőrt próbálnak lenyúzni? Láttuk az első filmet, amit néhányan mesterműnek neveztek, a folytatást, ami általános vélemény szerint tiszta pénz- és időpocsékolás volt, és aztán a játéksorozatot, aminek a részei a kísérteties horror-tálalás ellenére egyszerűen nem elég jók. Bocs, de mindegyik lagymatag folytatás hatalmas csalódás (és hogy azt ne mondjuk, megnyugtató) volt. Ha kifogtad a legújabb epizódot (bár be kell vallani, hogy a többihez képest ez legalább félig-meddig tisztességes), biztosan örülni fogsz a csalásoknak, ha másért nem, hát legalább mert gyorsabban túl leszel az egészen. Először üsd le az [F10]-et, aztán írd be valamelyik kódot.

`Godgames`	Isten játékmód
`Giveall`	Minden fegyver

Starship Troopers

Hasbro 86%

Amikor még égetnivaló kölykök voltunk, gyakran kinoztunk rovarokat, de az eszünkbe sem jutott, hogy hatalmas fegyverekkel robbantsuk darabokra őket. Ezeknek a fickóknak viszont igen, csak sajnos kétségtelenül nem elég tapasztaltak a dologhoz, ha nem harcolunk velük nagyon keményen. Rémületre semmi ok – ha a harcosok tapasztalatát minden csata után növelni akarjuk, mentsünk, lépjünk ki és menjünk a **`sttaunits`** mappába. Itt lesz egy **`st_dbb_attr`** nevű fájl – nyissuk meg a Jegyzettömbben. Menjünk a 26. sorhoz, ami kb. így néz ki:

```
26        1 0 0 15 0 0 1...
```

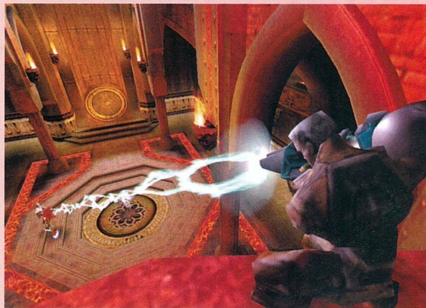
Írjuk át így:

```
26        1 0 0 200 0 0 1...
```

A 200-tól eltérő értékek más és más tapasztalatpont-növekedést eredményeznek.

Játssz úgy, mint a PCF munkatársai!

Ebben a hónapban a *Quake III: Team Arena*-hoz adunk néhány hasznos tippet.



1. Ha botok ellen játszol, vedd elő a kézikönyvet és nézd meg, milyen stílust követnek. A támadásra tervezett botok nem szeretik, ha védekezésbe szorítjuk őket.

2. A **Commands** menü is hasznos, de szokjunk hozzá a billentyűzetről történő parancskiadáshoz. Nem olyan nehéz, mint amilyennek látszik.

3. Némelyik lejtőt meg lehet mászni, némelyiket nem. Szánj rá egy kis időt és derítsd fel, merre mehetsz és merre nem.

4. Szerezd meg a guard power-upot. Szerezd meg ismét. Szerintünk ez a legjobb tipp.

5. Emlékezz arra, hogy itt nem mindenki mindenki ellen típusú harc folyik. Ha élni akarsz, szerezz egy csapattársat, aki fedez.

6. Melyik fegyver? A rakétavető még mindig nagyszerű és mindenható, de nem túl hatásos a hatalmas nyílt területeken.

7. Az új fegyverek közül a chaingunra érdemes figyelni – gyors, halálos és nem kell várni arra, hogy felpörögjön. Hurrá!

8. A nailgun sem rossz, de nem lő folyamatosan, az újratöltés pedig kicsit lassú. Ha a célzás rendben, érdemes bevetni – kis távolságról halálos.

9. Emlékezz arra, hogy ha az ellenfélnél van a zászlód, az övéket nem viheted haza, amíg vissza nem szerezted a sajátod. Könnyű elfelejteni.

10. Ja, és kezdj el gondolkozni egy új 3D-s kártya beszerzésén. Jól vitte a *Q3A*-t, de az *Arena* új kihívásainak nem biztos, hogy megfelel.



Kövesd a tanácsainkat és pillanatok alatt megszerezheted a zászlót.

✓ Igen, szeretnék előfizetni a PC Format magazinra, a következő számtól kezdve

A sokoldalú PC magazin

Vezetéknév ____________________

Keresztnév ____________________

Cím ____________________

____

Irányítószám ____________________

Telefonszám ____________________

E-mail ____________________

Aláírás ____________________

Egyéves előfizetés ☐

Féléves előfizetés ☐

Kérjük, az alábbi részt töltse ki, amennyiben az ÁFÁ-s számlát más, esetleg céges névre kéri kiállítani:

Név vagy cégnév ____________________

Cím ____________________

____

Irányítószám ____________________

Telefonszám ____________________

Cégszerű aláírás ____________________

Megnyugtatásul!

Minden kedves korábbi megrendelőnk (futó előfizetőnk) hiánytalanul megkapja az előfizetéséből hátralévő mennyiségben a következő számokat!

Sőt! +1 hónap AJÁNDÉKBA!

Hogy az időkiesés okozta kellemetlenséget enyhítsük, egy számmal meghosszabbítjuk az előfizetéseket!

Hogyan fizethetsz elő?

Egyszerűen!

Töltsd ki a mellékelt megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre!

Telefonon:

(1) 394 0016-os telefonszámon mindennap 9-17 óráig.

Faxon:

A mellékelt kupon elküldésével az (1) 275 2717-es faxszámra.

Postai úton:

A mellékelt megrendelőszelvénynek a kiadó címére való visszaküldésével.

Interneten:

A www.pcformat.hu oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található előfizetői lapot.

MIÉRT JÓ, HA ELŐFIZETSZ?

- ✓ **Akár 41%-ot is megtakaríthatsz a vételárból**
- ✓ **Az újság házhoz érkezik**
- ✓ **Visszafizetési garanciát nyújtunk**

Előfizetésedet bármikor visszamondhatod – és ebben az esetben visszafizetjük neked a hátralévő számok árát, minden kérdés nélkül.

MENNYIÉRT FIZETHETSZ ELŐ?

	Normál ár	Előfizetéses ár	Megtakarítás
Féléves előfizetés	11 940 Ft	7 990 Ft	33%
Egyéves előfizetés	23 880 Ft	13 990 Ft	41%

Lemaradtál valamelyik számról?

Keress meg minket, és segítünk!

PC Format –

Professzionálisan szórakoztat, és szórakoztatva professzionális!

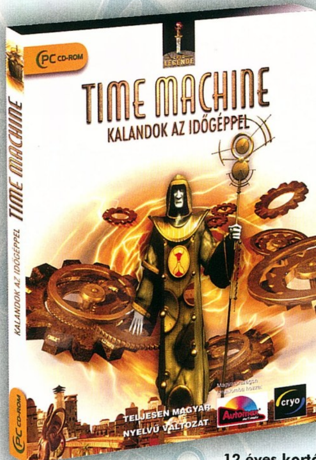
Akár kevesebb mint 1200 Ft számonként!



Már előfizetőnk vagy?

...és ideje frissíteni? Te se tétovázz!

KALANDOK AZ IDŐGÉPPEL



12 éves kortól

Time Machine

Hősünket a 800.000. évbe repíti híres gépezete, ami a megérkezést követően azonnal eltűnik. Feltárul az időviharok tépázta jövendő, ahol halhatatlanok küzdenek a túlélésért az áramlatok ellen, melyek emlékeiket az időlabirintusba rántják. A homok és veszélyek birodalma ez, melyet a rejtélyek légköre vesz körül.

Egyetlen lény képes visszaállítani az idő egyensúlyát és segíteni megtalálni a jelenkorba visszavezető utat. Ez a mitikus teremtmény, melyet a jövő emberei imádnak, a félisten, a Homokóra Mestere: KRONOSZ...

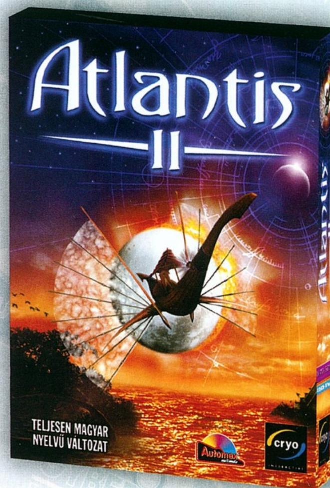
Forradalmi engine, gyönyörű, előre renderelt tájjal és háttérrel, valamint valós idejű, 3D-ben játszható karakterekkel.

Teljesen magyar nyelvű szoftver
magyar kézikönyvvel

2x 



FANTASZTIKUS UTAZÁS ATLANTISZ SZÍVÉBE



12 éves kortól

A Rák-köd szupernovájának feltűnése felébresztette az erő Fény felét. A rejtélyek megfejtésének kulcsát Ten hordozza magában, aki Sethtől, Atlantisz első hősétől származik. Ten kalandos útra indul Tibetbe, ahol egy vénséges vén sámántól lassacskán megtudja, hogy milyen sorsra hivatott. Útja – melynek során hol kalandokba keveredik, hol egészen a mennyekig merészkedik – tele lesz csapdákkal és rejtélyekkel – ezeket ki kell kerülnie és meg kell fejtenie, hogy helyreállíthassa a több száz évvel ezelőtt létrehozott egyensúlyt. Gyönyörű környezetben titokzatos fejtörőkkel, szokatlan szereplőkkel és különös teremtményekkel találkozhatsz. Atlantisz fantasztikus világa csak terád vár!



4x 

Teljesen magyar nyelvű szoftver
magyar kézikönyvvel

A fent látható szoftvereket megvásárolhatod az ország egész területén a szuper- és hipermarketekben, könyváruházakban, valamint a szoftverforgalmazó üzletekben.



Mintaboltok:

- 1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5722, 461-5723
- Számítástechnikai Üzlet, 1072 Bp., Astoria üzletház, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
- Multimédia Boutique, 1067 Bp., Westend City Center, Niagara tér 42. Tel.: 238-7250, 238-7252

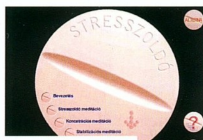
PC Format A sokoldalú PC magazin

Próbák és Tesztek

Tesztlaborunk azon van, hogy a legjobb hazai szakemberek és külföldről agyelszívott munkatársak bevonásával utat mutasson napjaink hardver- és szoftverdzsungelében.

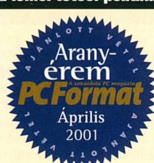
Bevezető

Helló mindenkinek!
Ebben a hónapban többek közt egy AIBO kutyus is bekeveredett a szerkesztőségi tesztanyagba. Egy darabig – úgy három másodpercig – nem tűnt fel senkinek, majd a későbbiekben folyamatosan és szisztematikusan feltartotta a szerkesztőség munkatársait. Egyszerűen azzal, hogy csak úgy van. AIBO nem őriz házat, de teljesen szobatiszta. Nem túlzottan intelligens, de megpróbál úgy tenni, mint ha az lenne. AIBO meglehetősen drága, de mindegy, mert úgysem adjuk vissza. Majd azt mondjuk, elveszett. Terveink közt szerepel a Szuperteszt digitális fényképezőgépeinek lenyúlása is, bár ez valamivel nagyobb zrí lesz... Bizonyos szempontból szerencsénk van, mert az elmúlt hetekben 15 különböző modellt tesztelhettünk, és enyhén szólva képben vagyunk, melyiket kellene trombitának nézni... És a TV Boy? Úgy tűnik, valaki megelőzött minket.



104 Stresszoldó
Házhoz jön a virtuális pszichiáter.

Az ismertetési politikánk



A Próbák és Tesztek csapatának legfőbb elve, hogy vizsgálatának tárgyáról átfogó és részletes kritikát adjon, amelyben megbízhatsz. A kiszemelt PC hardvereket és szoftvereket hónapról hónapra kíméletlen próbák sorának vetjük alá, hogy megtaláljuk számodra a nehezen keresett pénzedért kapható legjobb eszközöket. A végső kérdés, melyre választ keresünk: „Megéri-e a pénzét?". A PC Format tesztelői olyan szakemberek, akik meg tudják különböztetni a jó terméket a gagyitól. Hardver prototípusokat és félkész szoftvereket nem tesztelünk – ezt garantáljuk.

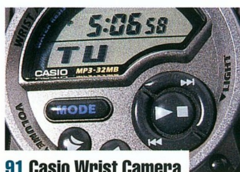
PC Format A sokoldalú PC magazin Szuper Teszt

Mosolyogj! Digitális szemek figyelnek. Tizenöt fényképezőgép tesztje, hogy még tisztább képeket kaphass!

76 Szuperteszt



85 Joystick háború
Jó játékhoz még jobb botkormány.



91 Casio Wrist Camera
Okoskának karóra, Törpicurnak súlyzó...



93 AIBO
A Sony új trükkökre tanította öreg kutyusát.



100 MP3 jukebox
Ami kell a legjobb MP3-ak elkészítéséhez.

E havi ismertetők...

PC Format A sokoldalú PC magazin
Szuper Teszt

Paparazzi!

Fotó: Philip Sowels

A hagyományos mosó..., pontosabban fényképezőgépek felett végleg eljárt az idő! Digitális kollégáik jobbak és olcsóbbak, mint valaha.



A *PCF* lemezmellékletén az összes tesztképet megtalálod.

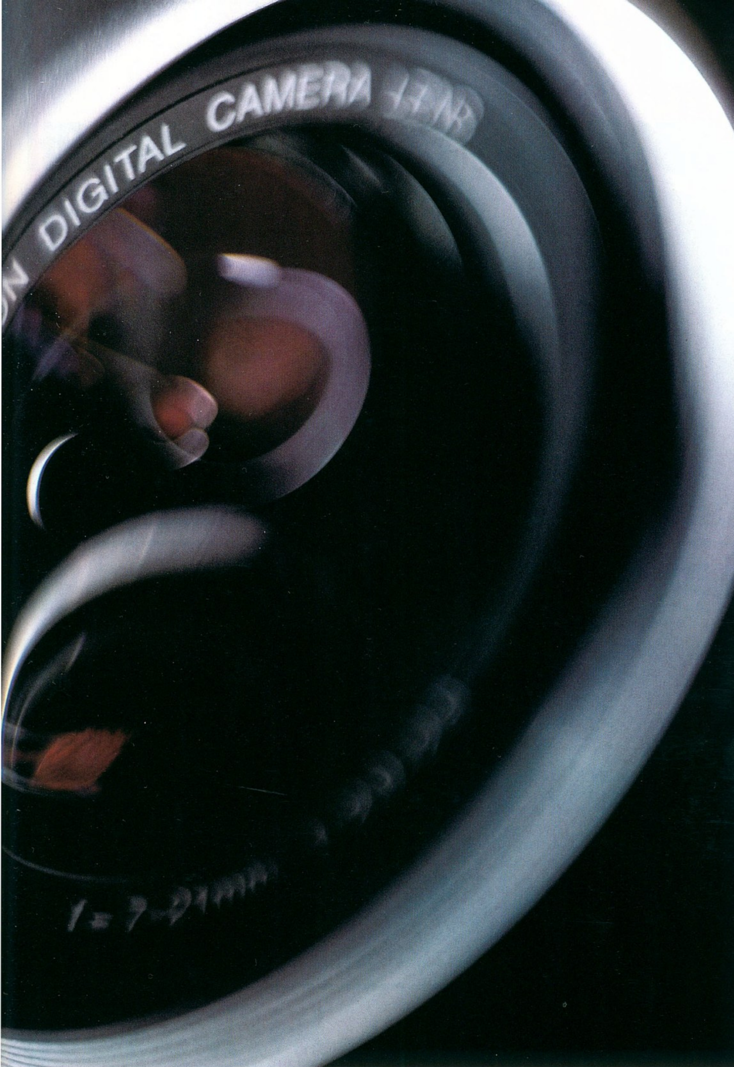
E havi Szupertesztünk szerzőjének annyit repült a kismadár, hogy a végén nem bírta tovább és eleresztett egy galambot.

A DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK bírálóinak megvannak a maguk ellenérvei. Ezek a modern masinák többe kerülnek, mint a hagyományos fényképezőgépek, képminőségük sem olyan jó, bonyolultabbak a beállításaik és ijesztő sebességgel merítik le az alkáli elemeket. Akkor meg minek bajlódni velük?

Vegyük először az ár kérdését. Ha egy hagyományos fényképezőgéppel készítünk egy képet, csak akkor tudjuk meg, jól sikerült-e, ha már kifizettük az előhívás költségét. A digitális fényképezőgép esetén viszont azonnal látjuk az eredményt, és csak azt a képet kell kinyomtatnunk, amelyiket valóban érdemes.

További előny, hogy ha a felvétel jó, de nem tökéletes, egy képszerkesztő program segítségével sokat lehet rajta javítani. Túl sötét a kép, esetleg rossz helyre került a keret? Egy kis matatás a *Paint Shop Pro*-ban, és máris kiköszörültük a csorbát. Ha portrét fényképezünk, és a modellünket véletlenül „megskalpoltuk", a képszerkesztő sem tud segíteni, de legalább azonnal látjuk, hogy új képet kell készíteni.

Sebesség terén viszont a digitális fényképezőgépek egyszerűen verhetetlenek. Az újságok fotósai éppen emiatt használják őket előszeretettel, hiszen lapzártakor már nincs idő az előhívással bajlódni. Az efféle profi eszközök persze többe kerülnek, de otthoni használatra egy jó közepes gépet már nagyon kedvező áron is meg lehet kapni.



Zsargon

- **Rekesz:** Állítható nyílás a kamerán, amely azt szabályozza, hogy mennyi fény jusson a képszenzorra.
- **Folyamatos felvétel:** Egyes készülékeken a zárkioldó gombot nyomva tartva sorozatfelvételt készíthetünk.
- **Digitális zoom:** Szoftveres módszer a kép nagyítására. Rendszerint minőségromlás (felbontáscsökkenés vagy életlenség) az eredménye.
- **Megvilágítás:** A blendenagyság és a zársebesség változtatásával változik a megvilágítás időtartama és erőssége (következésképp a kép élessége) is.
- **Megvilágításkompenzáció:** Ha automata üzemmódban nem lett jó a kép, ezzel a funkcióval sötétíthetünk vagy világosíthatunk a felvételen.
- **ISO-beállítások:** Itt adhatjuk meg, hogy milyen legyen a készülék fényérzékenysége. Minél magasabb az ISO-érték, annál érzékenyebb a kamera (és annál jobban lehet vele szobában fényképezni).
- **Li-ion:** vagyis lítiumion. A leghatékonyabb és legtovább tartó (de egyben legdrágább) akkufajta.
- **Makró mód:** Segítségével olyan tárgyakról is készíthető felvétel, amelyek csupán néhány centiméterre vannak a lencsétől.
- **Megapixel:** Mérőszám a felbontás érzékeltetésére. Egy megapixel egymillió pixelnek (képpontnak) felel meg.
- **Optikai zoom:** Az optikai zoom lencserendszer segítségével hozza közelebb a fényképezendő tárgyat, így a felbontás csökkenése nélkül is nagyobb lesz a kép.
- **Video out:** Azok a fényképezőgépek, amelyeken ilyen kimenet van, tévéképernyőn is meg tudják jeleníteni a felvételeket.
- **Fehéregyensúly:** A fehéregyensúly beállításával különféle fényviszonyok (árnyék, erős napsütés, fénycső stb.) mellett is élethűek lesznek a kép színei.

Mire ügyeljünk

Sokan azt gondolják, hogy a kiválasztott árkategóriában mindig a legnagyobb felbontású gépet kell választani, de ez nem feltétlenül igaz. Ha valaki a webre készít fotókat, elegendő lehet az 1280x1024-es maximális felbontás is. Ha viszont ki akarjuk nyomtatni a képeket, érdemes a printert is számításba venni, hiszen a nyomtató határait jó fényképezőgéppel sem tudjuk átlépni.

A mozgóképek rögzítésének lehetőségétől könnyen elcsábul az ember, de nem árt elolvasni az apró betűs részeket. A memória szűkössége miatt a videofájl gyakran csak 15mp hosszúságú és kis felbontású (pl. 320x240) lehet. A mozgóképnek még kevesebb értelme van akkor, ha hangot nem tudunk rögzíteni.

A hirdetésekben általában nem dicsekszenek azzal, hogy ha nem elégszünk meg a fényképezőgép memóriájával (ami gyakran megesik), további költségekbe kell vernünk magunkat. A legtöbb készülékben csupán 8Mb memória van, márpedig ez csak kb. 8-16 közepes felbontású kép tárolására elég. Egy 64Mb-os kártya már jóval tovább bírja, ám jelentősen meg is drágítja a fényképezőgépet.

És még valami: attól, hogy nem értünk a fotózáshoz, még nem kell mindenképpen olcsó készüléket választanunk. A nagy tudású típusok gyártói nem csupán profikra gondoltak. A nagyobb teljesítménynek a kezdők is hasznát látják, és legtöbbször még az automata üzemmód előnyeiről sem kell lemondaniuk. ▶

Hogyan teszteltünk?

A fényképezőgépek értékelésekor az egyik legfontosabb szempont a könnyű kezelhetőség volt. A külsőt, a termék kialakítását szintén súlyozva pontoztuk. Az ideális termék nem túl nehéz, de nem is tűnik sérülékenynek. A beállításoknak kézre kell esniük és világosan fel kell tüntetni rajtuk, mire valók. Nagyra értékeltük az egyéb kényelmi extrákat is (pl. lencsevédő sapka).

Nem árt, ha a felvételek beállításai manuálisan is megváltoztathatók (ki tudja, hátha később a bonyolultabb opciókat is ki akarjuk ismerni). Minél többet tud egy készülék, annál jobb, feltéve persze, hogy a szolgáltatások könnyen elérhetők.

Természetesen a képminőségről sem feledkeztünk meg. A tesztképeket a doningtoni versenyautó-múzeumban készítettük, különböző körülmények között. Az egyik képen például egy nagy ablak világított meg egy autót, míg máshol erős mesterséges fényben készítettük a felvételeket. A készülékeket minden esetben automata üzemmódban és a legnagyobb felbontás mellett használtuk.

A végeredményről a következő oldalakon számolunk be. Fontosnak tartjuk megjegyezni, hogy értékeléseink a fényképezőgépek különösebb állítgatás nélküli teljesítményéről adnak számot. Némi kézi buherálással (már ahol lehetséges) valószínűleg jobb képminőséget kapunk. A legmegfelelőbb terméket csak az egész teszt végigolvasása után lehet kiválasztani.

D-Link DSC-350

Ha valaki olcsó digitális fényképezőgépet vesz, annak bizony kompromisszumokat kell kötnie. E szabály alól a DSC-350 sem jelent kivételt. Vakut és motoros zoomot itt hiába keresünk: van egy hatfokozatú (4cm-től a végtelenig) távolságbeállító gyűrű, és kész. Még LCD-képernyőt sem kapunk, vagyis a felvételeket csak akkor nézhetjük meg, ha ismét PC-közelbe kerülünk.



Az egyszerűségnek persze előnye is van: a DSC-350 egyrészt kis súlyú, másrészt a rajta lévő három gombbal könnyedén kezelhető.

A képminőség azonban lehangoló. A DSC-350 nem tudott mit kezdeni a mesterséges fénnyel és túlexponálta a felvételeket. A fókusz sem működött megbízhatóan, így éles képet csak nehezen tudtunk készíteni.

Ehhez képest kellemes meglepetés volt, hogy a készülék webes kameraként is használható, mi több, 30fps sebesség mellett akár 640x480-as mozgóképeket is tud továbbítani. A DSC-350-be ilyenkor elem sem kell, mivel az USB-porton keresztül kapja az áramot. A D-Link terméke mozgóképeket is rögzít, 320x240-es felbontásban, amíg a 8Mb-os flash memóriából futja. Nem ez a világ legjobb digitális fényképezőgépe, de a gyerekeinket elszórakoztathatjuk vele.



Olcsójánosnak tűnik, és az is – ennek ellenére jobban muzsikált, mint gondoltuk.

D-Link DSC-350 kb. 43 000 Ft	Pro és kontra	Vélemény
D-Link www.dlink.co.uk	✓ Olcsó ✓ Webes kamera/mozgókép ✗ Gyenge képminőség	75%

Epson PhotoPC 3000Z

A 3000Z beállítási lehetőségeit a gyakorlottabb fotósok is értékelni fogják. Van itt minden, a fényerősségtől kezdve (F2-től F8-ig) az expozíciós időn át az ISO-beállításokig (100, 200 vagy 400) és a fehéregyensúlyig. Ha ehhez hozzávesszük, hogy az Epson modellje 3x-os optikai és 2x-es digitális zoommal bír, továbbá hogy 640x480-tól egészen 2544x1904-es (interpolált) felbontásig növelhető a felbontás, talán az árát is könnyebb lenyelni.



A 3000Z-hez a négy tölthető ceruzaelemen kívül egy elemtöltőt is mellékelnek. Az exponáló gomb sajnos nem esik kézre, viszont a menürendszer könnyen áttekinthető és jól is látszik a fényes, 1,8 colos LCD-képernyőn. A készülék kérésre minden beállítást maga végez el.

A tesztképek élesre és élethűre sikerültek. A színek a helyükön voltak és (automata üzemmódban) csak a nagyon rossz megvilágítású helyeken tűntek fakónak. A 3000Z-t félprofi felhasználóknak szánják, de hang- és mozgóképrögzítési képességei ellenére az ára még így is magasabb, mint kellene.



A 3000Z konzervatív vonalai mögött egy kitűnő digitális fényképezőgép rejlik.

Epson PhotoPC 3000Z 289 900 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
R. A. Trade (23) 502 800 www.ratrade.hu	✓ Kiváló képminőség ✓ Rengeteg funkció ✗ Nem ér ennyit	78%

FujiFilm FinePix 2400Z

A belépő szintű digitális fényképezőgépek megalkotásának az a titka, hogy tudni kell, hol a határ. A Fuji is ezt a határt próbálta belőni – nem is sikertelenül. A 2400Z 2,1 megapixeles (1600x1200) felbontása nem tűnik soknak, de a legtöbb felhasználó bőven beéri ennyivel. A beépített vaku, az autofókusz, a 3x-os optikai zoom és az USB-s kapcsolat talán valamivel több is, mint amennyi mindenképp szükséges.



Kompromisszumok persze itt is vannak. Gombból nem sok van, így a Fuji terméke könnyen kezelhető, viszont ha a bonyolultabb beállításokat keressük, a meglehetősen zavaros menürendszerben kell kotorásznunk. Az optikai kereső kicsi és pontatlan, miközben az LCD-képernyő csak 1,6 colos (bár így legalább nem sokat fogyaszt). A 8Mb-os SmartMedia kártya szintén nem ad sok lehetőséget.

A legfontosabb mégis a képminőség, márpedig a FinePix ebből a szempontból jól vizsgázott: a tesztképek kissé sötétek ugyan, de élesek és tetszetősek. Mozgóképet nem rögzíthetünk, sorozatfelvételt viszont igen, méghozzá 1,5fps sebességgel. A 2400Z jó választás mindazoknak, akik kedvező árú, de nagy teljesítményű fényképezőgépet keresnek.



Elfogadható árú, de jó minőségű digitális fényképezőgépet keresel? Itt van mindjárt a 2400Z.

FujiFilm FinePix 2400Z 119 992 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
FujiFilm Magyarország (1) 238 9400 www.fujifilm.co.uk	✓ Az árához képest sokat tud ✓ Átlagosnál jobb képminőség ✗ Kis LCD/kusza menürendszer	80%

HP PhotoSmart 315

A PhotoSmart 315 barátságos alternatívát kínál mindazoknak, akiknek elegük van a tudálékos szakzsargonból. A készülék jó felépítésű (könnyű, de strapabíró), fogása kényelmes és a kevés kezelőszerv is jó helyre került. A menürendszer egyszerű, így néhány percnyi ismerkedés után a legügyetlenebbek is elkezdhetnek fényképezni.



Mozgóképrögzítésre vagy sorozatfelvételre itt nincs lehetőség, ahogy a fókuszt, a megvilágítást, a fehéregyensúlyt és az ISO-értéket sem tudjuk manuálisan állítani (az utóbbi „fix" 100-asra van véve). Az LCD-képernyő megfelelő méretű, de nem ad tiszta képet (bár visszajátszáskor 4x-es nagyításra képes, és ez sokat segít). A legnagyobb hiányosság mégis az optikai zoom – be kell érnünk a 2,5x-es digitálissal.

A döntések többségét tehát a fényképezőgép hozza, de ez nem akkora hátrány, mint gondolnánk. A tesztképek élesre és világosra sikerültek, még rossz fényviszonyok között is. A kontraszt nem mindig megfelelő, de ezt a gondot a mellékelt *ArcSoft* képszerkesztő program orvosolni tudja.

Ha még csak ismerkedsz a digitális fényképezéssel, és nem akarod mélyen beleásni magad, ezt a tetszetős gépet neked találták ki.



A PhotoSmart leveszi a válladról a fényképezés gondját.

Hewlett-Packard PhotoSmart 315 87 900 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
RCE Kft. (1) 246 4050 www.rce.hu	✓ Egyszerű használat ✓ Jó minőségű képek ✗ Kevés funkció	80%

HP PhotoSmart 618



Hewlett-Packard ház és Pentax lencsék: ez lenne a legyőzhetetlen páros?

A 618-as első ránézésre pontosan olyan, mint bármelyik középkategóriás digitális fényképezőgép: átlagos súlyú, csúszásbiztos markolata van és rengeteg gombot találunk rajta. Az igazi különlegességek – a nagy fényerejű LCD-monitor és az áttekinthető menürendszer – csak bekapcsolás után tűnnek elő.



A szolgáltatások meglehetősen vegyes képet mutatnak. A megvilágítás és a fehéregyensúly manuálisan is állítható, felbontásból viszont csak kettő van (1600x1200 és 800x600). A 618-as sorozatfelvételt tud ugyan készíteni és időszűkítésre is képes, de mozgóképrögzítésre már nincs lehetőség.

A tesztképek szintén elbizonytalanítóak. A körvonalak élesek, de az automatikus fényerősség-beállító nem működött megfelelően. Az LCD-képernyő túl sokat vág le a képek széléből, ezért nehéz pontosan beállítani a kereteket.

Tetszett a 618-as egyszerű kezelhetősége és a zoomos Pentax lencserendszer, de az átlagos vásárló ezt az árat nem fogja kifizetni, a félprofik viszont kevesellni fogják a szolgáltatásokat.

Hewlett-Packard PhotoSmart 618 150 900 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
RCE Kft. (1) 246 4050 www.rce.hu	✓ Zoomos Pentax lencsék ✓ Könnyen kezelhető ✗ Gyenge LCD-képernyő	72%

JVC GC-X1EK

A GC-X1 egyik legfőbb erénye az üzemmódválasztó tárcsa rögzítésének lehetősége, amelylyel elkerülhető a véletlen bekapcsolás. Az X1EK a JVC szerint teljes feltöltéssel 65 képet tud készíteni (30 másodperces szünetekkel számolva, vaku, zoom és a kiváló LCD-képernyő használata mellett).



A többi kezelőszerv és a menürendszer azonban már nem ennyire elmés, így a JVC modelljét kissé bajos kezelni. Elszomorító az is, hogy nagy felbontású (2032x1536) képből csupán 8db fér a mellékelt 8Mb-os SmartMedia kártyára. A gyakorlottabbaknak viszont jó hír, hogy a vakunak négyféle beállítása van, a makró módról, valamint a megvilágítás, a fényerősség és -érzékenység (80, 160 vagy 320) manuális változtatásáról nem is beszélve. A minél jobb képminőségről a Pro Still üzemmódok gondoskodnak, és ha ez nem lenne elég, ráadásképpen 20mp-es videókat is rögzíthetünk, igaz, kis felbontásban.

A manuális üzemmóddal nem is lett volna baj, ám az automatika sokkal kevésbé volt meggyőző: a tesztképek meglehetősen sötétek és élettelenek lettek. Egy 300 ezer Ft-os kamerától többet vár az ember, különösen, ha megnézi pl. az Olympus CAMEDIA C-990 Zoom képességeit.



Szeretsz beállításokkal bíbelődni? A GC-X1EK sokféle manuális opciót kínál.

JVC GC-X1EK 296 000 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
JVC Magyarország (1) 476 8234 www.jvc.co.uk	✓ Manuális beállítások ✗ Körülményes használat ✗ Csak 8Mb memória	71%

Kodak DC3400

A z ezüstszürke borítás szemet gyönyörködtető, az LCD-képernyő viszont nem a legjobb helyre került – mi legalábbis mindig összemaszatoltuk a hüvelykujjunkkal.

A külső megjelenés hibái ellenére a menürendszer egyszerű és az LCD változtatható fényerejének köszönhetően jól is látható.



A Kodak modellje az automatikára helyezi a hangsúlyt, bár a megvilágításkompenzáció és a fehéregyensúly manuálisan is állítható. A többi opció eléggé felemásra sikerült: az automatika tud ugyan középre fókuszálni, de nincs fénymérő, ki lehet kapcsolni az Auto ISO-t, de konkrét értéket nem lehet kiválasztani stb.

A képminőség legfeljebb közepes: a színek élethűek, de szemcsések, kevés fényben pedig nemigen sikerült elfogadható képet készíteni.

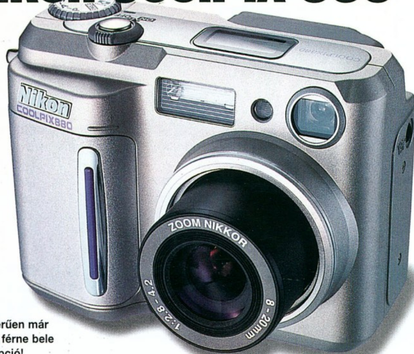
A DC3400-at ugyanarra a piacra szánják, mint a PhotoSmart 315-öt. A Kodak modelljének előnyére válik a 2x-es optikai zoom és a nagyobb felbontás (1760x1168), ám többe kerül és nehezebb is használni, mint a HP-t, miközben mindkét típus kb. ugyanazt a képminőséget hozza. Ha úgyis csak az automata üzemmódot használod, a HP-t vedd meg, máskülönben a zoom és a manuális beállítások a DC3400 felé billentik a mérleget.



Ismerős képlet: designból jeles, de a belbecs ehhez képest meggyőzőbb is lehetne.

Kodak DC3400 142 900 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Mikropo (1) 428 6010, www.mikropo.hu	✓ 2x-es optikai zoom ✓ Logikus menürendszer ✗ Tervezési gondok	79%

Nikon CoolPix 880



Egyszerűen már nem is férne bele több opció!

A CoolPix 880 olyan, mint a Télapó puttonya: van benne 2,5x-es optikai és 4x-es digitális zoom, 1,8 colos LCD-képernyő fényerő- és színszabályozóval, manuális fókusz és kétféle mozgóképfelvételi lehetőség.



Tulajdonképpen mindent lehet kézzel is állítani: az ISO-t (100, 200 vagy 400) ugyanúgy, mint a fehéregyensúlyt, a megvilágítást, valamint egymástól függetlenül a rekeszt és a zársebességet.

Ha nincs kedved ezekkel bajlódni, válaszd a 11 Scene Mode valamelyikét. Ezek révén minimális erőfeszítéssel is sokat javíthatsz a képminőségen. Ugyanezt szolgálja a Best Shot Selection: ilyenkor több kép készül, de csak a legjobb kerül elmentésre.

A tesztképek ehhez képest a várakozásunknál valamivel rosszabbra sikerültek, különösen rossz fényviszonyok között. A CoolPix 880 olcsóbb, mint az Epson 3000Z, de néhány területen rosszabb nála (pl. külső vakut nem lehet hozzáilleszteni). Ennek ellenére a Nikon modelljét minden olyan amatőr fotósnak ajánljuk, akik komolyabban érdeklődnek a digitális fényképezés iránt.

Nikon CoolPix 880 265 000 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Studio Line (1) 222 4200, www.nikon.hu	✓ A Scene Mode sokat segít ✓ Kényelmesen hordozható ✓ Rengeteget tud	88%

Olympus C-860L

A C-860L alsó kategóriás fényképezőgépnek tűnik: kis méretű és könnyű – az a fajta, amelyiket a lencsevédő elhúzásával lehet bekapcsolni. Az 1,3 megapixeles felbontás (1280x960) szintén ezt látszik alátámasztani.



Nagy volt hát a meglepetés, amikor fény derült a C-860L szerteágazó szolgáltatásaira, nevezetesen a vaku opcióira (auto, vörösszemvédelem, derítés és szinkron), a megvilágításkompenzációra, a fénymérőre, valamint a fehéregyensúly és az ISO-érték (125-től 500-ig) beállításaira. Ezekről a manuális lehetőségekről ráadásul részletes ismertetőt olvashatunk a mellékelt útmutatóban.

A meglehetősen lelkes, ám annál amatőrebb leendő fényképezőgép-tulajdonosoknak azonban nem fog tetszeni, hogy itt bizony nincs optikai zoom, felbontásból pedig mindössze a 640x480 és az 1280x960 áll rendelkezésünkre. Még rosszabb, hogy nincs USB-port sem, így a lényegesen lassabb soros interfészen kell áttölteni a képeinket.

A tesztképek ezzel szemben kimondottan élesre sikerültek. A C-860L nehezebben kezelhető, mint a HP PhotoSmart 315, és a felbontása is jóval kisebb, de ha nem akarunk az automatikára hagyatkozni, a CAMEDIA mindenképp megéri az árát.

Az Olympus C-860L-ben profi funkciók párosulnak amatőr hiányosságokkal.



Olympus CAMEDIA C-860L 79 992 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
AXICO Kft. (1) 342 3255, www.axico.hu	✓ Olcsó, de nagy tudású ✓ Jó képminőség ✗ Se optikai zoom, se USB-port	82%

Olympus C-990 Zoom



Ezüstös elegancia és nagy teljesítmény – szinte maga a tökély.

Ha az Olympus mérnökei 100 egységnyi időt fordítottak a C-990 designjára, a menürendszerre legfeljebb egy egység ha jutott. A feliratokat helyettesítő ikonok rossz ötletnek bizonyultak – készüljünk fel arra, hogy sok mindent a leírásból kell kibogarászni.



Ha ezen túl vagyunk, véget is érnek a bosszúságok. A C-990 hasonló manuális opciókat kínál, mint a C-860L, nevezetesen az ISO-érték (100, 200 vagy 400), a megvilágításkompenzáció, a fehéregyensúly, a makró mód és a fénymérő kézi beállításának lehetőségeit. Extra szolgáltatás viszont a 3x-os optikai zoom, a megnövelt felbontás (1600x1200) és a mozgóképrögzítés.

A végére tartogattuk a legjobbat, a C-990 kimagasló képminőségét. A tesztfelvételek élesek és kimondottan életszerűek lettek, még a legrosszabb fényviszonyok között is. Ehhez képest csalódás, hogy az Olympus modellje nem bővíthető sem standard szűrőkkel, sem külső vakuval. A C-990-en ráadásul – érthetetlen módon – még USB-csatlakozó sincs. Ennek ellenére a kiváló képminőség, a kedvező ár és a rengeteg szolgáltatás miatt mindenki örömét lelheti benne.

Olympus CAMEDIA C-990 Zoom 151 992 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
AXICO Kft. (1) 342 3255 www.axico.hu	✓ Kimagasló képminőség ✓ Jó ár/teljesítmény arány ✗ Hol az USB?	89%

Pentax El-2000



A digitális fényképezőgépek játékszernek tűnnének?

Elege van abból, hogy a legújabb fényképezőgépek már szinte elvesznek a kezedben? Akkor válaszd a Pentax El-2000-et!

Ehhez képest a felbontása átlagosnak mondható (1600x1200), a tekintélyes objektív pedig mindössze 3x-os zoomot rejt.



Az El-2000 SLR (Single Lens Reflex) rendszerű, vagyis a képen azt kapod vissza, amit a keresőben láttál. További segítséget jelentenek az előre beprogramozott üzemmódok, amelyeknél csak a felvétel típusát kell megadni, a többit elvégzi az automatika. Az El-2000-nek infraportja is van, így a képeket közvetlenül is átküldheti egy HP JetSend rendszerű nyomtatóra.

Bár a tesztképek időnként túl világosra sikerültek, a végeredménnyel nagyon meg voltunk elégedve (a 36 bites színmélység javítani látszott a fényérzékenységen). A szabványos méretű objektívnek köszönhetően bármilyen szűrőt használhatunk. Csatlakoztathatunk külső vakut is. Nem kiemelkedő, de összességében mégis meggyőző teljesítményt nyújt.

Pentax El-2000 kb. 300 000 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Pentax www.pentax.co.uk	✓ Rengeteg szolgáltatás ✓ Bővíthető ✗ Kissé otromba	81%

Ricoh RDC-7



A Ricoh RDC-7 hiába volt tesztünk egyik legkisebb szereplője, meglepően sokat tud.

A Ricoh az RDC-7-et „képrögzítő berendezés"-nek hívja. Na, jól kezdődik, gondoltuk magunkban. Aztán kinyitottuk a dobozt...

Az RDC-7 elegáns külsejével és kis méretével rögtön belopta magát a szívünkbe. Az utóbbit részben úgy érték el, hogy a kiváló kétcolos LCD-képernyő kipattintható és 270 fokban elfordítható. Külön öröm volt, hogy ránk, szemüvegesekre is gondoltak, a keresőn ugyanis meg lehet adni, hány dioptriás lencsén keresztül nézünk bele.

A fényképezés folyamatát sokféle üzemmód segíti. A Pro opció például két felvételt készít ugyanarról a tárgyról, majd interpolació segítségével nagy felbontású (3072x2034) képpé állítja össze őket. A Text Mode-dal szövegeket lehet fotózni fekete-fehérben, de elég nagy felbontásban ahhoz, hogy a végeredményt egy OCR-program is értelmezni tudja. Ezenkívül készíthetünk sorozatfelvételt, mozgóképet és hangfelvételt, sőt időszűkítésre is lehetőségünk van. A tárolásra a SmartMedia kártya mellett a 8Mb-os beépített memóriát is használhatjuk.

A manuális opciók korlátozottak, de van például makró mód is, amelylyel akár 1cm-ről is készíthetünk felvételeket. 240 ezer Ft-os árával az RDC-7 nem éppen olcsó, de aki villogni akar, ezt vegye meg.

Ricoh RDC-7 239 090 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Ricoh Hungary (1) 270 9797 www.ricoh.hu	✓ Tetszetős külső/kis méret ✓ Profi funkciók ✗ Kevés manuális lehetőség	85%

Ricoh RDC-i700



Fényképezőgép-matematika: RDC-7+PDA=RDC-i700.

Az RDC-i700 külsőleg sokban hasonlít az RDC-7-re. Nagyobb háza van ugyan és jóval nehezebb, mint a kisöccse, de minden oka megvan erre.

Az RDC-i700 egy 3,5 colos LCD-képernyőt rejt – ez majd kétszer akkora, mint egy standard kijelző. Az LCD ráadásul érintésérzékeny is, és az RDC-7-hez hasonlóan tetszés szerint forgatható.



Az igazán jelentős különbségek azonban csak a felvételek készítésekor tűnnek elő. Az RDC-i700 (Type I-es és Type II-es kártyákat is fogadni tudó) CompactFlash és PC Card slotja lehetővé teszi, hogy a készülékhez egy modemet kapcsolva faxot vagy e-mailt küldjünk vele. Ezenkívül van FTP-opció is, tehát a felvételeket közvetlenül a weboldalunkra is fel tudjuk tölteni. Az RDC-i700-ban Windows CE alapú szoftver dolgozik, így böngészhetjük a webet és elektronikus levelet is kaphatunk.

És hogy mire is jó mindez? Jó kérdés. Az RDC-i700 majdnem 150 ezer Ft-tal drágább, mint az RDC-7, márpedig enynyi pénzért már egy nagyon jó PDA-t is lehet kapni. Ha viszont szeretnél magadnak irigyeket szerezni, ne add alább egy RDC-i700-nál.

Ricoh RDC-i700	Pro és kontra	Vélemény
369 000 Ft + ÁFA	✓ Érintésérzékeny LCD	86%
Ricoh Hungary (1) 270 9797	✓ Internetes lehetőségek	
www.ricoh.hu	✗ Ki tudja kihasználni?	

Toshiba PDR-M60



Sok szolgáltatás, szép külső, alacsony ár – a PDR-M60-nal mindhárom csak álom marad.

Vajon mivel akar megfogni minket a PDR-M60? A design nem az erőssége: formátlan, tömzsi és még nehéz is. A fogása ellenben kényelmes, és a kezelőszervek is jó helyen vannak. Más kérdés, hogy az átlagosnál rosszabb LCD-n, a 2,3x-os optikai zoomon, a manuálisan állítható ISO-értékeken (100, 200 és 400) és a vakuüzemmódokon kívül nem kínálnak sok érdekességet.



Felbontásból mindössze kettő van: 1792x1200 és 896x600. Igazából az utóbbi a bosszantóbb, mivel a weboldalakra ritkán kell ekkora kép, a mellékelt 4Mb-os SmartMedia kártya viszont gyorsan betelik miattuk.

Tény, hogy a PDR-M60 könnyen kezelhető és gyors fényképezőgép. A képek elmentése alig tart egy-két mp-ig. Tovább azonban nem is lenne érdemes várni, mert rosszabb fényviszonyok között túlságosan sötét felvételek születtek.

Amint az mindenki számára jól látható, sok itt a baj, ám a másik serpenyőben nincs semmilyen nagyobb erény. Ha ehhez hozzávesszük a nem túl barátságos árat, mindjárt világos, miért óvunk mindenkit a PDR-M60-tól.

Toshiba PDR-M60	Pro és kontra	Vélemény
144 900 Ft + ÁFA	✓ Könnyű kezelhetőség	61%
Technotrade Rt. (1) 467 6111	✗ Csupán 4Mb memória	
www.technotrade.hu	✗ Túl drága	

Toshiba PDR-M70



Mi olyat tud az M70, amit a konkurencia nem? Az igazság az, hogy nem sokat.

Az eltérő külső borítás ellenére a PDR-M70 kezelőszervei sokban hasonlítanak a PDR-M60-éhoz – ami nem éppen jó hír. Az ikonok használatával itt is csak azt érték el, hogy egy idő után elkerülhetetlen a leírás áttanulmányozása.



Vannak azonban új szolgáltatások is, pl. a mozgóképrögzítés és a diktafon üzemmód (a hangfelvételt ilyenkor fülhallgatón keresztül lehet visszahallgatni). Szerencsére megmaradt a képek elmentésének csekély ideje is.

A felbontásokkal (2048x1536 vagy 1024x768) itt sem voltunk kibékülve: miért nem lehet 640x480-at választani, ha sokszor ez is elég? Az sem tetszett, hogy a makró mód csak 9cm-től kezdve használható.

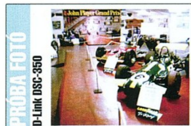
A többi opció a szokásos: 3x-os optikai és 2x-es digitális zoom, ISO-beállítások (100, 200 vagy 400), fehéregyensúly és különféle vakuüzemmódok azoknak, akik nem szeretnek mindent az automatikára bízni.

A tesztképek többsége kellően éles és világos lett, a színek is a helyükön voltak, a belső felvételeknél viszont gondok adódtak a fehéregyensúllyal. A PDR-M70 egy jó közepes kamera, de egyetlen olyan tulajdonsága sincs, ami kiemelné a tömegből.

Toshiba PDR-M70	Pro és kontra	Vélemény
269 900 Ft + ÁFA	✓ Nagy felbontás	70%
Technotrade Rt. (1) 467 6111	✓ Sok funkció	
www.technotrade.hu	✗ Kusza menük	

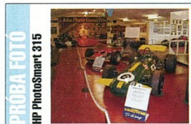
A rideg tények

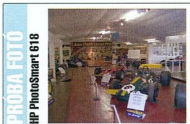
Termék	Zoom	Rekesz	Felbontás	LCD	Memória	Interfész	Súly	Ár	Vélemény
D-Link DSC-350	Nincs	2.2 - 5.6	640x480	Nincs	8Mb Flash RAM	USB	110g	kb. 43 000 Ft	75%
Epson PhotoPC 3000Z	3x opt., 2x dig.	2.0 - 8.0	2048x1536	1.8" színes TFT	CompactFlash	USB, Soros, v-out	365g	289 900 Ft + ÁFA	78%
FujiFilm FinePix 2400Z	3x opt.	3.5 - 8.7	1600x1200	1.6" színes D-TFD	8Mb SmartMedia	USB	250g	119 992 Ft + ÁFA	80%
HP PhotoSmart 315	2.5x dig.	2.8 - 9.8	1600x1200	1.8" színes	8Mb CompactFlash	USB, IR	227g	87 900 Ft + ÁFA	80%
HP PhotoSmart 618	3x opt., 2x dig.	2.4 - 4.0	1600x1200	2" színes TFT	16Mb Compact Flash	USB, IR, v-out	300g	150 900 Ft + ÁFA	72%
JVC GC-X1EK	2.3 opt.	2.8 - 11	2032x1536	2" színes TFT	8Mb SmartMedia	USB, v-out, printer	290g	296 000 Ft + ÁFA	71%
Kodak DC3400	2x opt., 3x dig.	3.1 - 10.3	1760x1168	1.8" színes	8Mb CompactFlash	Soros, USB, v-out	332g	142 900 Ft + ÁFA	79%
Nikon CoolPix 880	2.5x opt., 4x dig.	2.8 - 11.3	2048x1536	1.8" színes	16Mb CompactFlash	Soros, USB, v-out	275g	265 000 Ft + ÁFA	88%
Olympus C-860L	2x dig.	2.8 - 11	1280x960	1.8" színes	8Mb SmartMedia	Soros, v-out	235g	79 992 Ft + ÁFA	82%
Olympus C-990 Zoom	3x opt., 2x dig.	2.8 - 8.6	1600x1200	1.8" színes	8Mb SmartMedia	Soros, v-out	270g	151 992 Ft + ÁFA	89%
Pentax EI-2000	3x opt., 2x dig.	2.5 - 3.9	1600x1200	2" színes TFT	8Mb CompactFlash	USB, IR, v-out	540g	kb. 300 000 Ft	81%
Ricoh RDC-7	3x opt.	2.6 - 3.4	2048x1536	2" színes TFT	8Mb RAM, SmartMedia	USB, Soros, v-out	270g	239 090 Ft + ÁFA	85%
Ricoh RDC-i700	3x opt.	2.6 - 3.4	2048x1536	3.5" színes TFT	8Mb RAM, C/Flash	USB, Soros, v-out	450g	369 000 Ft + ÁFA	86%
Toshiba PDR-M60	2.3x opt., 2x dig.	2.8 - 3.2	1792x1200	1.8" színes TFD	4Mb SmartMedia	USB, v-out	290g	144 900 Ft + ÁFA	61%
Toshiba PDR-M70	2.3x opt., 2x dig.	2 - 8	2048x1536	1.8" színes TFT	16Mb SmartMedia	USB, v-out	340g	269 900 Ft + ÁFA	70%



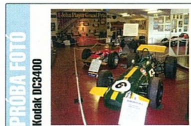


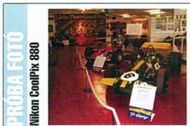








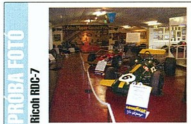


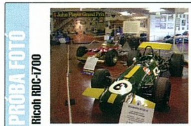


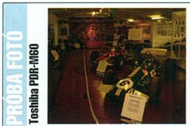


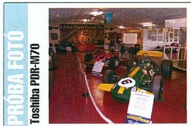












Összegzés

Ha valaki nem háklis a minőségre (vagy kevés pénze van), válassza a D-Link DSC-350-et. Jó minőségű felvételeket ugyan nem fog készíteni, de a mozgókép-rögzítés és a webes lehetőségek talán kárpótolnak a hiányosságokért.

Az igényesebb felhasználók jobb minőséget akarnak, a részletekbe viszont gyakran nem szívesen ássák bele magukat. Nekik ajánljuk a HP PhotoSmart 315-öt. Optikai zoom nincs rajta, de a használata egyszerű, és az automatika jó minőségű képeket készít. A másik lehetőség az Olympus C-860L, amely bár kisebb felbontású, mint a 315-ös, az árához képest sokféle funkciót tartogat.

Ha a képminőség az árnál és a könnyű kezelhetőségnél is fontosabb, a félprofi modellek között kell elkezdeni a keresgélést. Ebben a kategóriában a két megapixeles Olympus C-990 Zoomot ajánljuk, amely kiváló képeket készít, és az árához képest rengeteget tud. Ha még ez a felbontás sem elég, válasszuk a három megapixeles Nikon CoolPix 880-at, amely nagy teljesítménye ellenére is egyszerűen használható.

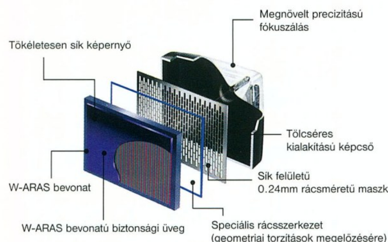
Szólnunk kell még a Ricoh fényképezőgépeiről. Ezek nem olcsók, de extra szolgáltatásaik (pl. szövegek fényképezése, programozott üzemmódok, internetelérés stb.) bizonyos helyzetekben nagyon jól jöhetnek. Például ha fel akarunk vágni a lányok előtt...

Köszi!

Hálás köszönet Sarah-nak és a doningtoni Grand Prix-gyűjtemény munkatársainak, akik nagy türelemmel viselték, amíg mi különféle fényképezőgépekkel eszelős őrültként ide-oda rohangáltunk a gyönyörű autók között. A múzeumban olyan nagy versenyzők előtt hódolhatunk, mint Senna, Mansell, Clark vagy Moss, és olyan autócsodákat csodálhatunk meg, mint a McLaren, a Williams, a Ferrari és a Maserati. Akit behatóbban is érdekel a gyűjtemény, látogasson el a www.doningtoncollection.com oldalra.



A tökéletesen sík külső és belső felületű FLATRON® monitor.



A FLATRON® monitor előnyei:

- Szemkímélő képernyő
- Torzításmentes képalkotás
- Feszültségkiegyenlítő vonaltól mentes kép







FLATRON®

LG Electronics Magyar Kft.
http://www.flatron.com
TEL: 36-1-455-6060 FAX: 36-1-455-6066














Eco Lab

Bot itt, bot ott

Fotó: Katherine Lane-Sims

A játékokhoz használt kontrollerek az utóbbi években egyre bizarrabb formát öltöttek, és a változás immár a joystickokat is elérte. Három új modellt teszteltünk.

A REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOROK, űrhajó-szimulátorok, az autóversenyek és a platformjátékok mind sokkal könnyebben kezelhetők, ha tisztességes kontrollert választunk hozzájuk. Ez az autóversenyek esetében legtöbbször egy kormány, a platformjátékoknál pedig a joypad, de ha nem akarunk minden programtípushoz más-más perifériát venni, a legjobb választás mindenképpen a kontrollerek ősatyja, a joystick. Egy friss hír szerint néhány profi *Quake III* játékos újabban a joystick+egér kombinációra esküszik, sőt az is felröppent, hogy állítólag kormány+egér verzióval még jobb eredmény érhető el. De ez valószínűleg kacsa.

A joystick meglehetősen hosszú utat járt be, míg az első egygombos, négy irányban mozgatható, fekete műanyagból fröccsöntött daraboktól elérkeztünk a jelen sokfunkciós, hatalmasra nőtt botkormányaiig. A támogatott szolgáltatások sora állandóan változik: néhány funkció megmarad, a kevésbé fontosak feledésbe merülnek. A közelmúlt legnagyobb előrelépése talán a force feedback volt, amely lehetővé tette, hogy a felhasználók a játékprogram egyes történéseit a joystick rezgése útján is érezhessék.

A force feedback meleg fogadtatásban részesült a konzolos játékosok között, de csak azokban a programokban, amelyekben nem öncélúan használták az új effekteket. Az erő-visszacsatolás egyes játékokban csupán néhány manőverre korlátozódik, máshol viszont fontos hangulati szerepet osztottak rá (pl. érezni, ahogy a közelünkben ólálkodó, általában nagy testű szörnyek egyre közelebb jönnek). Hasonló megoldásokra PC-s játékokban még csak elvétve van példa.

A repülőgép-szimulátorok esetében leginkább elterjedt joystickok szolgáltatásai viszonylag egységesek. A legújabb típusokon rengeteg gomb található (a botra és a talapzatra egyaránt jut belőlük), s ezek nagy része programozható is. Az utóbbi években rendkívül elterjedtté vált az ún. „hat" kapcsoló, amely nem más, mint egy mini joystick a kormány tetején, a hüvelykujjunk alatt. Ez nem alapkövetelmény, de a pilóta nézőpontjának megváltoztatására jól használható, és egyre több játék támogatja.

A tolóerő-szabályozónak, vagyis a throttle-nak minden valamirevaló joystickon helyet kell kapnia, de ahogy látni fogjuk, a gyártóknak meglehetősen komoly erőfeszítésükbe telik megtalálni az optimális megoldást. Ez azért is furcsa, mert az újabb játékokban a karon túl a throttle-t kell a leggyakrabban használnunk.

Tesztünk három botkormánya csak kívülről tűnik hasonlónak – felépítésükben és működésükben jelentős különbségek vannak köztük. Aranyérmet ezúttal nem osztottunk, de ez még nem jelenti, hogy ne lenne véleményünk róluk... ▸

Microsoft Sidewinder Precision 2



Funkciók

A Sidewinder a Microsoft zászlóshajójának tekinthető, és a funkcióira mindig is egyfajta etalonként tekintettek a joystickgyártók. A Precision 2 minden irányban jól dönthető és forgatható, mi több, a mostanában egyre gyakrabban alkalmazott „hat" kapcsoló is megtalálható rajta. Összesen nyolc gombot használhatunk – négyet a talapzaton és szintén négyet a boton.

A Microsoft modellje néhány más termékkel ellentétben konzervatív megjelenésű. Extra program nem kell hozzá, mert – Microsoft termékről lévén szó – a Windows automatikusan felismeri és konfigurálja. A Precision 2 mindent tud, amire szükség lehet, csak nem mindig olyan jól, mint a riválisai.

Első benyomás

A Sidewinder a legkevésbé masszív a jelen tesztünkben bemutatásra kerülő három joystick közül, főleg a tolóerő-szabályozó tűnik törékenynek. Lekerekített formája és fekete borítása miatt első pillantásra többet vártunk tőle, de használat közben úgy éreztük, a hevesebb mozdulatokat nem neki találták ki.

Ergonómiailag jól tervezett, és a Microsoft termékek hagyományaihoz híven könnyedén telepíthető.

Használhatóság

A Sidewindert könnyű kezelhetőségéért elismerés illeti. Ergonómiailag jól tervezett, és a Microsoft termékek hagyományaihoz híven könnyedén telepíthető. A botkormányok kezeléséhez nem nehéz hozzászokni, de a Precision 2 még ehhez képest is kellemes meglepetést okozott. A *Crimson Skies* és a *Midtown Madness* irányítása egyaránt könnyen ment, bár a mozgás nem volt olyan egyenletes, mint a konkurencia esetében.

Nincs tekintettel viszont a balkezesekre. Kizárólag jobb kézzel használható – a többiek körülbelül annyira tudnak majd játszani vele, mint mondjuk egy csokitélapóval. Vajon a Microsoft miért feledkezett meg a játékosok eme nem elhanyagolható hányadáról?

WingMan Extreme 3D



A WingMan pontosan olyan tulajdonságokkal büszkélkedhet, amilyenekkel a francia Logitech cég hardverei általában – kékesszürke és meglehetősen drabális. Az Extreme 3D külseje a konkurenciához képest kevésbé megejtő, de legalább kellően masszívnak tűnik. A bot a függőleges tengelye mentén is elfordítható, de egy csavart megszorítva ezt a funkciót ideiglenesen szüneteltethetjük. A bot alján lévő gumiburkolat kissé idétlenre sikerült.

A boton négy „hagyományos" és egy tűzgomb található. Programozható gomb csak kettő van – ezek a tolóerő-szabályozóval együtt a jobb oldalra kerültek. Ami a telepítést illeti, az Extreme 3D a game- és USB-porthoz egyaránt csatlakoztatható. A telepítőprogramok a mellékelt CD-n kaptak helyet.

A WingMan tesztünk legnehezebb szereplője: inkább gépnek, mintsem holmi játékszernek gondolná az ember. A kékesszürke műanyag- és fémborítás első ránézésre sokkal tartósabbnak tűnik, mint például a Microsoft Sidewinderé, bár a talapzat két gombja valószínűleg nem bírja majd sokáig az erős használatot. Ami pedig a designt illeti, a WingMan Extreme 3D kevésbé mutatós, mint tesztünk másik két joystickja: a Logitech láthatóan a funkcionalitást helyezte előtérbe.

Az Extreme 3D első ránézésre az átlagnál sokkal jobban összerakott joystick benyomását kelti. Az „elpusztíthatatlan" azért talán egy kicsit eltúlzott kifejezés lehet, de hogy jó néhány évig nem kell majd lecserélnünk, az szinte biztos. Egyszerűen jó kézbe venni – márpedig egy joystickról nemigen lehet ennél hízelgőbbet mondani.

A telepítés nem volt problémamentes, a meghajtó jól működött, de kissé kiszámíthatatlannak bizonyult. Az egyik gépen egyáltalán nem ismerte fel a joystickot, a másikon is csak többszöri boot után volt hajlandó erre. A hiba valószínűleg nem a mi készülékünkben, nem is a joystickban, hanem magában a telepítőprogramban van.

A WingMan az általunk próbált összes játékban jól működött, még ha a használata nem is a legkényelmesebb. Ezzel együtt is jobban járunk vele, mint a Sidewinderrel, egyrészt nagyobb érzékenysége, másrészt kétkezes támogatása miatt (leszámítva azt az apróságot, hogy bal kézzel játszva a talapzat összes gombja a „rossz" oldalra kerül). A balkezesek egyébként már megszokták az ilyesmit: nálunk az egyik srác például az orrával nyomkodja a tűzgombot.

Saitek Cyborg 3D Gold USB



A Saitek Cyborghoz már volt szerencsénk: az új változat tulajdonképpen a régi modell átöltöztetése. A boton három nyomógomb, egy tűzgomb és egy nyolcirányú „hat" kapcsoló található – utóbbi a játékokon belüli nézőpont megváltoztatását szolgálja. A talapzatra további hat (programozható) gomb került – négy hátulra, egy-egy pedig mindkét oldalra. A teszt másik két modelljéhez hasonlóan a Cyborg botja mindhárom tengely mentén mozgatható.

A Saitek modelljéhez saját telepítőprogramot adnak. A külsejéről lerí az ergonómia: a tervezők nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy senki se panaszkodhasson a joystick kezelése miatt. Mostani tesztünkben igazából ez az egyetlen olyan termék, amely minden szempontból figyelembe veszi a balkezesek igényeit.

A Saitek fejlesztőcég Cyborg sorozata mindig is a termékek jó minőségéről volt híres, és ez alól az új változat sem jelent kivételt. Jó ötlet volt az aranyszínű bot, még akkor is, ha itt csupán egyszerű színezett műanyagról van szó. A strapabírósággal valószínűleg nem lesz gond: bár a tűzgombbal adódhatnak problémák (törékenynek tetszik ugyanis), a műanyag és a fém ügyes ötvözése a gondos tervezés érzetét kelti.

A funkcionalitást tükröző külalak, az összeszerelés színvonala és a széles körű konfigurálhatóság már rövid használat után is elhitette velünk, hogy a Cyborg kitűnő vétel. A kényelmes fogás szerencsére korántsem ment a tartósság rovására, a masszív felépítés pedig nagyon is érzékeny és egyenletesen működő belsőt takar. Szinte minden, ami a Cyborgról elmondható, a „minőségi" jelzővel kezdődik.

A Saitek nagy figyelmet fordított arra, hogy a Cyborg minden kézbe beleilljék. A kis markúaknak meggyűlhet a baja a WingMannel, a balkezesek viszont a Sidewindert fogják lesajnálni – a Cyborg ezzel szemben tetszőlegesen átkonfigurálható. A bot csúcsának dőlésszöge ugyanúgy megváltoztatható, mint a kéztámasz boton elfoglalt helye. Az utóbbit a balkezesek átszerelhetik a másik oldalra is.

A paradicsomban, ahol minden kívánság teljesül, valószínűleg ilyen joystickot kapna minden játékos.

Vonzerő

A Precision 2-t leginkább talán a már jól megszokott autós hasonlattal lehetne legjobban jellemezni: olyan, mint az új Ford Fiesta. Mindent tud, és a teljesítménye is jó, de villogni azért nemigen lehet vele, hacsak nem teszünk rá új felniket, nem turbózzuk fel a motort és nem festjük át a kasznit valami normális színre. Nem mintha a joystickvásárlás mindenképp erről szólna, de ha már veszünk valamit, amit mindennap használni fogunk, akkor az nézzen ki jól.

A Sidewinder tehát nem a külsejével hódít, de sebaj – a feketénél rondább színek is vannak. Nem ciki ilyet venni, de ha mégis mellette döntünk, ne csodálkozzunk, ha senki nem akarja közelebbről megnézni. A balkezesek viszont messziről kerüljék el. Vagy szokjanak át.

Végszó

Egy szó, mint száz, a Sidewindernek nem sikerült meggyőznie minket. A fogása kényelmesebb, mint a WingMané, de nem olyan sokoldalú és a gyártáshoz használt anyagok minősége is rosszabb – a tolóerő-szabályzó például érezhetően lötyög. A Precision 2 nyomába sem ér a WingMan erőt sugárzó robusztusságának vagy a Cyborg előremutató designjának.

Ha jobbkezesek vagyunk és szeretjük a kényelmet (értve ezalatt telepítést-használatot egyaránt), a Sidewinderrel nem járunk rosszul: bármelyik játékban megállja a helyét, legfeljebb nem lesz olyan tartós, mint más botkormányok. A Microsofttól többet vártunk volna – a Logitech modellje hasonló ár mellett jobb vételnek tűnik.

Az USB-s Sidewinder néhány másodperc alatt beüzemelhető. Kár, hogy a minősége nem üti meg a Microsoft hardverek színvonalát.

Sidewinder Precision 2
kb. 12 000 Ft

Microsoft (1) 267 4636
www.microsoft.com/sidewinder

Pro és kontra
- ✓ Könnyen kezelhető
- ✓ Viszonylag olcsó
- ✓ Windows-támogatás
- ✗ Nem túl stabil
- ✗ Csak jobbkezeseknek

Vélemény 76%

Hát, a külseje nem éppen a legmegnyerőbb, elég ronda, emellett még ormótlan is – szóval körülbelül olyan (csak hogy visszatérjünk a jól bevált négykerekes hasonlatunkhoz), mint egy nagy kék Renault Espace: jó minőségű, viszonylag könnyen kezelhető és bárhová eljuthatunk vele, de autós szépségversenyre azért ne nevezzük be. Igazából meg voltunk elégedve vele, de jobb' szerettük volna, ha kicsit esztétikusabban néz ki.

Ronda, ormótlan – körülbelül olyan, mint egy nagy kék Renault Espace. De a balkezesség itt nem hátrány.

A Logitech WingMan Extreme 3D fantázianevű joystickja hatalmas termetű, meggyőzően erős, férfias külsejű, jól kezelhető eszköz – tulajdonképpen csak a boton lévő másodlagos gombok kerültek rajta rossz helyre. Sajnos kizárólag a bot tengelyét lehet állítani rajta, ami viszont nagy kár, mivel a kisebb kezű játékosok meglehetősen „bőnek" fogják találni. A tolóerő-szabályozó eléggé merev: nem lehet hirtelen működtetni, ami a játék hevében nagy bosszúságot okozhat.

A WingMan nagyjából a Microsoft Sidewinderrel azonos árkategóriában helyezkedik el, de még a szoftver rakoncátlankodását leszámítva is mindenképpen jobb vétel nála. Strapabíró darab, amely bármely játékban megbízható segítőtársunk lesz. Mindenkinek melegen ajánljuk.

A Logitech modellje behemót külseje és hibás szoftvere ellenére is tisztességgel végzi a dolgát.

WingMan Extreme Digital 3D 10 400 Ft + ÁFA

Logitech (1) 210 4835
www.logitech.com

Pro és kontra
- ✓ Strapabíró
- ✓ Kétkezes
- ✓ Ezért az árért megéri
- ✗ Hibás meghajtóprogram
- ✗ Merev tolóerő-szabályozó

Vélemény 80%

Ha valaki először látja a Cyborgot, talán nem fog neki azonnal tetszeni. Kétségtelen, hogy ez a modell kissé „modernkedő". Még az sem túlzás, hogy elsőre kimondottan ronda. Túlságosan sok rajta a kitüremkedés – nagyjából olyan, mint egy hormonkezelt Chokito. Pedig a designelemek túlhangsúlyozásával párhuzamosan a belső értékei is legalább ennyire számosak. Ez mondjuk legyen a Ford Capri – nagy név, kiváló teljesítmény, de a párducmintás üléshuzat és a szőrös dobókocka nem jön be mindenkinek. A Cyborg legnagyobb erénye, hogy nincs az a kéz, amelyhez ne lehetne hozzászabni. Ha megbocsátjuk neki az esetleges túlkapásait, imádni fogjuk, de ha mégsem, a harsánysága állandóan szúrni fogja a szemünket. A kivagyi formatervezés és a szerény funkcionalitás nagy csatája ez a joystick: csak az vegye meg, aki az előbbinek drukkol.

Ha csak az innovációt, a használhatóságot és a kivitelezést pontoznánk, a Cyborg magasan a mezőny fölé tornyosulna. Hogy mégsem verte agyon a többieket, annak az az oka, hogy meglehetősen drága. A paradicsomban, ahol minden kívánság teljesül, valószínűleg ilyen joystickot kapna minden játékos. Kényelmes, jól összerakott és mindent tud, amit egy joysticknak tudnia kell – talán még valamivel többet is. Az ár azonban magasabb a konkurencia ajánlatánál, márpedig ez a szempont sokakat lebeszél majd a vásárlásról. Amennyiben év végén nem kaptunk jutalmat, válasszuk a WingMant, ha viszont vastagabb a boríték, az extra bevételt jól költjük el, ha a Saitek nagy pontosságú, átlagon felüli tudású és az USB-nek köszönhetően kellően gyors joystickját vesszük meg. *PCF*

A Saitek terméke kimondottan drága, de legalább minden játékos és játék számára megfelelő.

Cyborg 3D Gold USB
11 900 Ft + ÁFA

Saitek (1) 322 2232
www.saitek.com

Pro és kontra
- ✓ Szabadon konfigurálható
- ✓ Masszív felépítés
- ✓ Tetszetős (már akinek)
- ✓ Érzékeny
- ✗ Nem a legolcsóbb

Vélemény 85%

UMAX AstraNET iA101

Szken vagy szem? Itt a UMAX legújabb modellje, egy igazi könnyűvérű szkenner.

Ki is lehet szkennergyártó? Mivel az elmúlt évben nem volt semmilyen különösebb újítás, ezért a legtöbb szkenner esetében nem volt különbség a pontosságban, teljesítményben vagy funkcióban. Nekünk ez jó hír, hiszen így az árakkal kellett versenyezniük, de a gyártóknak rossz hír, mivel nem tudták mivel előtérbe hozni a saját terméküket.

A UMAX megközelítése, azon kívül, hogy átlátszó türkizzöld színt adott az AstraNET iA101-nek, hogy négy gombot tettek az előlapjára, amikkel meghatározott feladatokat lehet egyetlen gombnyomásra elindítani. A másolás funkció jól működik – miután megnyomtad, a szkenner beolvassa a dokumentumot és azonnal a nyomtatóra küldi, anélkül hogy a géphez hozzá kellene érned. Igazi időtakarékosság.

Ha azonban e-mailt, faxot vagy webdokumentumot szeretnél küldeni, a Communications gomb megnyomása után a PC-n megjelenő menüből kell ezt kiválasztanod. Amíg nem választasz valamit, addig nem történik semmi. Pedig az ilyen gomboknak pont az lenne a feladatuk, hogy elkerülhessük közben a PC használatát. Úgy látszik, ez elkerülte a UMAX figyelmét.

Hasonlóan kétkedően fogadtuk a Go to Web gombot. Ez internetkapcsolatot kezdeményez, így képeket egyből weboldalra szkennelhetsz. Eltekintve attól, hogy megbízhatatlan – a program lefagy, ha nem tud a weboldalhoz csatlakozni –, nem tűnik valami jó ötletnek. Sokkal jobb (és olcsóbb), ha először elkészíted a szkennelt képeket és csak szükség esetén csatlakozol az internetre.



A kedvenc *PCF* borítódat is beszkennelheted.

A munka elkezdése után egyértelmű, hogy az iA101 nagyon jó szkenner. A teljesítménye jobb a szokásosnál (26 másodperc egy A4-es színes oldalhoz), a képek olyan élénkek és színnel teliek, ahogy az elvárható egy 42 bites szkennertől, az optikai felbontás (600x 1200 dpi) pedig a legtöbb embernek bőven megfelelő.

A mellé adott programok is jók. Ez mindjárt a TWAIN driver minőségén látszik, amiben a kész képen rengeteg hasznos módosítást hajthatsz végre szűrőkkel és egyebekkel (bár jól jönne még több színbeállítási lehetőség). Ha nem lenne képszerkesztő programod, akkor a csomagban megtalálod az *MGI PhotoSuite III SE* változatát.

Az AstraNET iA101 nem annyira újszerű, mint ahogy a UMAX-tól elvárhatná az ember, de nem is ez a lényeg. Eltekintve a pár bosszantó apróságtól, az iA101 minőségi szkenner, ami az otthoni felhasználók nagy részének (és sok irodának is) tökéletesen megfelel. PCF



Néhány gomb ugyan gyenge, de az iA101 még így is nagyszerű szkenner, ráadásul a teteje is milyen szép!

UMAX AstraNET iA101	Pro és kontra	Vélemény
30 900 + ÁFA Partners Hungary (1) 221 5123 www.umax.hu	✓ Gyors szkennelés ✓ Jó képminőség ✓ Jó szoftverek ✓ Másolási lehetőség ✗ Gyenge kezelőgombok	88%

Lexmark Z32 Color JetPrinter

A Lexmark új nyomtatója talán olcsó, de ez még nem feltétlenül jelenti azt, hogy ugranunk kell érte.

Nos, nem kell sok mindenről beszélnünk. A papírkezelés alapszintű, egyetlen kis bemeneti tálcája van, ami dörzshatással szedi be a papírokat és úgy néz ki, mintha hajlamos lenne arra, hogy begyűrje a papírokat. Van egy egyszerű első borítás is, ami nem illeszkedik rendesen a nyomtató többi részéhez. Először azt hittük, hogy valami megütötte és elmozdult a helyéről, de aztán ránéztünk a dobozára és rögtön kiderült, hogy ennek így kell lennie. Hmmm...

Azért van néhány jó oldala is. A nyomtató kis alapterületen elfér, így kevés helyet igényel az asztalon, könnyű és könnyen mozgatható. USB-s és párhuzamos porton keresztül is csatlakoztatható, ami jó hír azoknak, akik már minden USB portjukat elfoglalták valamivel. A kezelőpultján csak két gomb van, a tintapatronokat elölről cserélhetjük, így igazán hihetetlenül egyszerű használni.

A sikeres telepítés után (ami még a gyenge dokumentáció ellenére is könnyű) a Z32 valójában egyaránt jó minőségű nyomatokat produkált szöveg és kép esetén is. Még a piszkozat módban nyomtatott dokumentumokat is használhatjuk és a 600 dpi-s normál nyomatok is kiválóak.

Persze van hátulütője is, méghozzá a teljesítmény – piszkozat módban 48 másodpercig tartott a tesztoldalunk kinyomtatása, az elfogadható normál felbontás mellett pedig 141 másodperces volt az eredmény. Az 1200 dpi-vel való nyomtatás pedig 348 másodpercig tartott, de ehhez fényes fotópapírt kell használnod, ha észre akarod venni a különbséget.

A legnagyobb problémát talán az üzemeltetési költség jelenti. Megnéztük az interneten és egy egyszerű színes tintapatron körülbelül 12 ezer Ft-ba kerül. 5%-os fedettséggel 225 oldalt képes nyomtatni, ami teljes színes oldalaknál természetesen lényegesen kevesebb, így sokkal drágább. Összehasonlításképpen elmondjuk, hogy a Hewlett-Packard 640-es sorozathoz egy 51649A színes patron ára kb. 9000 Ft, ami 313 darab 15%-os fedettségű oldal kinyomtatásához elegendő.

Szóval a Z32 először jónak tűnik, hiszen keveset kell érte fizetni, de ezt később többszörösen megbánjuk. Ha csak alkalmilag kell nyomtatnod, akkor elfogadható megoldás lehet, de a legtöbb embernek a kiváló minőségnél jobban számít a magas költség és a gyenge teljesítmény. PCF



Elsőre jónak tűnik, hiszen nagyon olcsó, csakhogy a jó minőségű képek rettentő drágák.

Lexmark Z32 Color JetPrinter	Pro és kontra	Vélemény
24 240 + ÁFA RCE Kft. (1) 246 4050 www.rce.hu	✓ Nyomtatási minőség ✓ Kis helyet foglal ✓ Párh. és USB port ✗ Drága üzemeltetés ✗ Gyenge teljesítmény	68%

Rio 600

Ha menet közben akarsz zenét hallgatni, legjobb lesz egy digitális audio lejátszót beszerezned. Ez a jövő zenéje.

Tisztázzuk mindjárt az elején: a Rio 600 nem egyértelműen MP3 lejátszó. Na jó, persze az, lejátszhatsz rajta MP3 fájlokat, de a Rio ennél sokkal előrébb mutat, ez egy igazi digitális audio lejátszó. Sőt, tökéletesen kompatibilis a Windows Media formátummal.

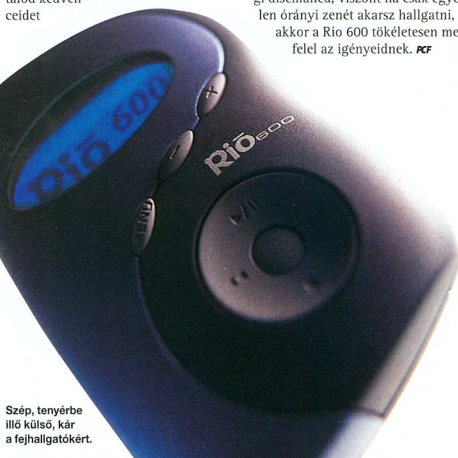
Azonban sok külsőségre panaszkodhatunk. Csak 32Mb-nyi beépített memóriája van, ráadásul ha többet szeretnél, akkor egy kiegészítőt kell venned, s ezt a hátuljára rögzítve bővítheted a memóriáját. Így ha MP3 zenéket akarsz hallgatni, akkor csak 30 perced van, mielőtt elölről kezdené. De itt jön a megmentő, a Microsoft, mivel a WMA formátum van olyan jó minőségű, mint az MP3, viszont csak feleannyi helyet igényel. Ha a mellé adott programmal WMA formátumba konvertálod kedvenceidet az MP3 helyett, akkor egyórányi zenét élvezhetsz.

Könnyen fejleszthető, így kicsi az esélye annak, hogy valaha is kell venned egy másikat.

Ha már a zenék rajta vannak (ami nagyon gyorsan megy, hála a Rio Audio Manager programjának és az USB kapcsolatnak), akkor az eddigi legjobb lejátszót hallgathatod. Ezt nyugodtan kijelenthetjük, hiszen a benne lévő processzor továbbfejleszthető és új szoftverek folyamatosan megjelennek, így kicsi az esélye annak, hogy valaha is kell venned egy másikat. Sőt, a kiegészítők között az elsők egyike lesz az IBM microdrive-ja, amivel viszonylag olcsón rengeteg memóriához juthatsz.

Ez a legegyszerűbben és legkönnyebben használható kis hordozható lejátszó, nagyszerű a hangja, az LCD kijelzője pedig csodálatos. Percekkel azután, hogy megveszed, teljesen bele fogsz zúgni a Rio 600-ba, és még csak ezután érzékeled majd a tenyérbe simuló külsőt, valamint azt, hogy egyetlen ceruzaelem tíz órán keresztül életben tartja.

Az egyetlen igazán felfoghatatlan dolog a fejhallgató, óriási gyötrelem, mire kitalálja az ember, hogyan tegye a fülébe, ráadásul nem is mutat jól a buszon. Viszont a busz, a vonat, a tornaterem mind-mind igazán megfelelő közeg a Riónak. Ha hosszú útra mész, akkor inkább ásd elő a régi discmaned, viszont ha csak egyetlen órányi zenét akarsz hallgatni, akkor a Rio 600 tökéletesen megfelel az igényeidnek. PCF



Szép, tenyérbe illő külső, kár a fejhallgatókért.

Rio 600 kb. 65 000 Ft Rio www.riohome.com	Pro és kontra	Vélemény
	✓ Kiváló hang ✓ Könnyen használható ✓ Jól néz ki ✓ A legjobb ✗ MP3-hoz kevés	88%

PowerMax 1500

Ezekkel a muzikális teremtményekkel nemcsak a játékokat, de a zenéidet és a filmjeidet is élvezhetőbbé teheted.

A Creative eleinte a teljes PC-s hangszórópiacot uralta, de a VideoLogic fogta az ötletet és átformálta valami használhatóbbá. A Creative Cambridge SoundWorks hangszórói olcsók ugyan, de a csúcsminőségtől is messze vannak, így lehetett a VideoLogic a legjobb a piacon. Legalábbis mostanáig.

A Teac PowerMax 1500 hangrendszert úgy alakították ki, hogy versenyre kelhessen a VideoLogic hasonló árú, DigiTheatre rendszerével. A Teac már évtizedek óta gyárt otthoni felhasználóknak szánt hifi eszközöket, ezt a tapasztalatát használta fel ezeknél a hangszóróknál is.

Sok hangfalrendszerrel ellentétben a PowerMax 1500 valódi Dolby Digital 5.1 rendszer, vagyis hat hangszóróból áll. Van bal és jobb első, bal és jobb hátsó hangfal, egy középső hangszóró és egy mélynyomó, valamint egy nagyméretű vezérlődoboz, ami tökéletesen elfér a monitorod mellett.

A hangfalrendszer üzembe helyezése elég egyszerű. A hátsó hangfalakhoz hosszú kábelek járnak, de azok is elég hosszúak, amivel a számítógépedhez, TV-hez vagy DVD lejátszóhoz csatlakoztathatod. Érdemes fejben tartanod, hogy ha minden képességét ki akarod használni, akkor legalább egy olyan többcsatornás hangkártyára lesz szükséged, mint a SoundBlaster Live!, de ha esetleg egy SB Live! Platinumod van, akkor kihasználhatod a rendszer digitális bemenetének előnyeit is.

A mélynyomó nagyon jó teljesítményű – a basszus nem egyszerűen hangos, rendesen lüktet.

Beüzemelés után először némi zenehallgatással próbálkoztunk. A mélynyomó elég kicsi, de ennek ellenére nagyon jó teljesítményt nyújt – a basszus nem egyszerűen hangos, rendesen lüktet. A hátsó hangszórók rendszerint rontják a hangrendszerek összteljesítményét, ám ez egyáltalán nem igaz a PowerMax esetében.

A rendszer játékokban nyújtott teljesítménye is lenyűgöző – próbálj csak feltekert basszus mellett a *Quake III*-ban kilőni egy rakétát, majd meglátod. A halkabb játékok, mint például a *Counter-Strike* esetében is kiváló teljesítményre képes. Ebben a játékban még azt is észreveheted, ha mögötted valaki újratölti a fegyverét.

Mindent összevetve ez egy igazán nagyszerű rendszer, a tetejébe még egy távirányítót is adnak hozzá. Hogy jobb-e, mint a DigiTheatre? Szerintünk igen. PCF

Egy ideig a VideoLogic DigiTheatre vitte a prímet, de a Teac PowerMax 1500 igazán csúcsminőségű.



PowerMax 1500 61 500 Ft + ÁFA Automex (1) 461 5700 www.automex.hu	Pro és kontra	Vélemény
	✓ Teljes Dolby 5.1 hang ✓ Kiváló, lüktető basszus ✓ Jól konfigurálható ✓ Távirányító ✗ Komoly ár	89%

Casio Wrist Camera

Túlzás lenne azt állítani, hogy nem tudunk élni nélküle, de vajon van-e annyira jó, hogy élhessünk vele.

A Casio – hogy is fejezzük ki magunkat? – a kevésbé elegáns órák egyik legjelentősebb gyártójaként nagy hírnevet szerzett magának. Egy bumfordi, sokkijelzős Casio órát hordva ma már nem keltünk különösebb feltűnést, így a Wrist Camerával könnyedén készíthetünk mindenféle titkos felvételeket. Az óra memóriájában egyszerre akár száz képet is tárolhatunk.

„Ne használjuk a Wrist Camerát arra, hogy a szórakozóhelyeken a lányok szoknyája alá engedve pikáns képeket készítsünk!"

Az ezüstszínű gomb megnyomásával az idő- és dátumkijelzés képernyővé változik, ahol folyamatosan frissítve láthatjuk a kamera képét. Újabb gombnyomás, és már el is mentettük a megjelenítő tartalmát.

A Wrist Camera bizonyára sok örömet fog okozni tulajdonosának azzal, hogy mostantól az élet minden pillanatában fényképezőgép lehet nála. A felhasználási lehetőségek száma végtelen. Az egyik forgalmazó például „Ne használjuk a Wrist Camerát arra, hogy szórakozóhelyeken a lányok szoknyája alá engedve pikáns képeket készítsünk!" szlogennel reklámozza a Casio termékét, bár az igazság az, hogy gyenge megvilágítás mellett az óra fényképezőgép része nem nyújt elfogadható teljesítményt. A képek ilyenkor homályosak lesznek, ráadásul a képernyő bosszantóan tükröződik. A CMOS szenzorok egyébként is nagyon rossz minőségű képeket készítenek, aki tehát a könnyed szórakozáson kívül másra is használni kívánja a Wrist Camerát, mélységesen csalódni fog.

A felvételek automatikusan és manuális léptetéssel egyaránt végignézhetők. Ha a PC-nkre is át akarjuk tölteni a képeket, az órát IR módba kell kapcsolnunk, a gépünk soros portjára pedig egy apró infravevőt csatlakoztatnunk. Az így elérhető 7-8Kb/s-os sebesség mellett 100 kép áttöltése nagyjából három percig tart. A Wrist Camera az első órába épített digitális fényképezőgép, és mint ilyen, bizonyára sokak számára jelent majd ellenállhatatlan vonzerőt. Más kérdés, hogy az általa készített képek csak a legalacsonyabb elvárásoknak felelnek meg, az óra pedig úgy, ahogy van, ronda. És megint más kérdés, hogy így együtt nem is annyira rosszak. *PCF*



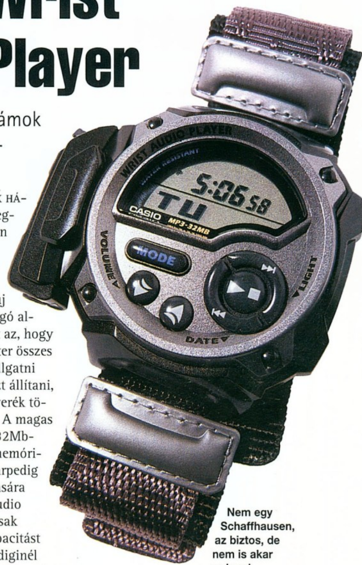
Nagydarab és ronda – a Casio most sem hazudtolta meg ennenmagát.

Casio Wrist Camera	Pro és kontra	Vélemény
55 920 Ft + ÁFA Borkutime Kft. (1) 470 1070 www.timecenter.hu	✓ Mindig nálad lehet ✓ Gyors IR kapcsolat ✓ Bevágódhatunk vele ✗ Gyenge kivitelezés ✗ Kis fénynél nem működik	73%

Casio Wrist Audio Player

A Casio óráján a számok nemcsak láthatók – hallhatók is.

Az első MP3-lejátszók három évvel ezelőtti megjelenése óta jelentősen alábbhagyott az új termékek iránti médialelkesedés. A technika szerelmeseit még mindig lenyűgözi az új lejátszók kis mérete, a mozgó alkatrészek hiánya, valamint az, hogy a roppant termékeny Napster összes zeneszámát meg tudják hallgatni rajta, mégis túlzás lenne azt állítani, hogy ezek a high-tech ketyerék tömegcikkekké váltak volna. A magas költségek miatt a gyártók 32Mb-nál ritkán szerelnek több memóriát az MP3-lejátszóikba, márpedig ez alig nyolc felvétel tárolására elegendő. A Casio Wrist Audio Playerben (WAP) szintén csak 32Mb-van, de a szűkös kapacitást ellensúlyozza a minden eddiginél kisebb méret, továbbá az, hogy ezt a lejátszót a csuklóján valóban bárhová magával viheti az ember.



Nem egy Schaffhausen, az biztos, de nem is akar az lenni.

A 128kb/s-nál nagyobb tömörítésű felvételekkel nem tud mit kezdeni, ahogy az MPEG2-vel sem.

Persze, ha óra mivolta felől közelítjük meg a WAP-ot, mindjárt nem olyan kicsi, de azért meg lehet szokni, és idővel már anélkül is tudunk zenét hallgatni az óránkba dugott fülhallgatónkon keresztül, hogy különösebben hülyén éreznénk magunkat. Tesztelés közben többféle szituációban is elővettük, és egy idő után már elképzelhetetlen volt, hogy bárhová menjünk is, ne vigyük magunkkal. A zenéket USB-s dokkolón keresztül tölthetjük fel az órára, ez számonként kb. 3 percet vesz igénybe. Ez idő alatt a dokkoló az óra akkuját is feltölti, amelyet ezután négy óra folyamatos lejátszás követhet.

A WAP megint csak inkább újszerűségével, mint teljesítményével lopta be magát a szívünkbe. A kommunikációs szoftver például kész katasztrófa: az interfész ordenáré, a hibaüzenetekből semmi sem derül ki és az Intéző-szerű ablakban pedig csak nagy nehézségek árán lehet megtalálni az MP3-akat. Sokáig nem tudtuk, miért nem fogadja el a WAP a zenék egy részét, de a leírás átolvasása után erre is fény derült: a 128kb/s-nál nagyobb tömörítésű felvételekkel nem tud mit kezdeni, ahogy az MPEG2 Audio Layer 3-akkal sem. Ilyenkor aztán nincs más megoldás: újra kell kódolni őket valamilyen programmal (pl. *Real Jukebox* vagy *Music Match Jukebox*). Az sem tetszett, hogy az új lejátszókkal ellentétben a ROM itt nem upgrade-elhető, vagyis esélyünk sincs a magasabb bitráták vagy az új formátumok valamikori támogatására.

A WAP – magas ára ellenére – elég jól használható MP3-lejátszó lehetne, ha nem rontották volna el a szoftverét és a nagyobb tömörítés támogatását is megoldották volna. Lehet, hogy át kell majd kódolnunk a zenei gyűjteményünket, de ha időnk és pénzünk is van, a WAP kedvéért talán még ezt is meg fogjuk tenni. *PCF*

Casio Wrist Audio Player	Pro és kontra	Vélemény
79 920 Ft + ÁFA Borkutime Kft. (1) 470 1070 www.timecenter.hu	✓ MP3 a csuklódon ✓ Megfelelő hangerő ✗ Drága ✗ Rossz szoftver ✗ Kompatibilitási gondok	78%

SpyC@m

Robbie Williamsnek legalább annyi esélye van az új James Bond film főszerepére, mint a Trustnak egy Bond film szerkentyűinek szállítására.



Nézd meg jól ezeket a képpontokat. Így aztán sem ember, sem állat nem fogja használni.



A különleges ügynökök jobban teszik, ha megmaradnak a régi szerkentyűknél, amíg valami jobb meg nem jelenik.

A KÜLÖNLEGES ÜGYNÖKÖS BIGYÓK IGAzán vonzók. Ezek azok, amik az evolúció útján az embert megkülönböztetik az állattól, illetve a PC-t a konzoltól. Amikor azonban egy olyan termék jelenik meg, aminek a nevében benne van a spy, vagyis kém szócska, akkor az már rögtön egy kétélű marketingfogás. Az internetes technológia felemelkedése óta a behízelgő modorú, nagyvilági titkosügynökök minden tudásukat megosztják az egyszerű emberekkel. Nem hiszed? Akkor nyisd csak meg a kedvenc keresődet és próbáld ki. Megdöbbentő élményben lesz részed.

A Trust SpyC@mjében a spy nehezen azonosítható. A külseje túl vaskos ahhoz, hogy meggyőzően előrántsd a zakód zsebéből, annak ellenére, hogy tollszerűen rögzítheted, ha szeretnéd álcázni. Ráadásul minden kép készítésénél csipog és erős fényforrás nélkül nem is csinál semmit – úgyhogy, ha nincs nálad egy könnyen álcázható fáklya, akkor olyan helyre kell menned vele, ahol sosincs sötét.

Azonban elég sok programot adnak a készülék mellé, köztük a Ulead *PhotoSuite*-ját és néhány webtelefon programot. De hiába, ettől még nem lesz jobb a képek minősége (maximum 352x288-as felbontás és még az is csíkos), így aztán kérdéses a használhatósága.

Mint webkamera, a SpyC@m némileg jobban szerepel, elfogadható a frissítési frekvenciája és a 7 kép/másodperces adáshoz illeszkedő képminősége.

Mindent összevetve, nehezen tudjuk elképzelni, hogy egy különleges ügynök, vagy akár egy dilettáns ezt választaná. Szerintünk jobb nem kikezdeni a titkosszolgálattal. PCF

SpyC@m 19 800 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Automex (1) 461 5700 www.automex.hu	✓ Olcsó ✓ Sok program ✗ Kis felbontás ✗ Kis fénynél dobd ki ✗ Marketing?	45%

Kodak EZ200

Két kamera van az irodádban? Hát nekünk nincs erre szükségünk – mi kaptunk egyet a Kodak új, gyors és egyszerű digitális webkamerájából.



A Kodak az egyszer eldobható kamerák kialakítását követi.

A DIGITÁLIS TECHNOLÓGIÁKBAN JELEN pillanatban a kulcsszó az összeolvadás. A Kodak is csatlakozik a táborhoz legújabb EZ200 kamerájával, amiről nehéz eldönteni, hogy digitális fényképezőgép vagy webkamera akar lenni.

Az ötlet az, hogy a monitor tetejére csatlakoztatott webkamera és a külső felvételekhez használt digitális fényképezőgép helyett csak egyetlen eszközöd legyen. Az EZ200 alapkészülék, VGA minőségben (640x480) képes JPEG képeket vagy gyors, 10 másodperces AVI videókat rögzíteni. Jár mellé egy kis, állítható állvány is, így a gépünkre állíthatjuk és webkameraként használhatjuk. Nagyon egyszerű.

Szóval mi a jó benne? Nos, olyan gyorsan rögzít, ahogy csak akarod (még zárhangot is képes kiadni), 128 VGA képet és néhány rövid videót tárolhatsz benne, és ennyi pénzért egy olcsó, kisméretű készüléket kapunk. Webkameraként is jól működik, a beépített mikrofonjával még a hangokat is elcsípi, így videokonferenciához is használható. A hozzá adott Kodak programmal minden funkció egyszerűen kezelhető. A képminőség átlagos, de ha kevés fény van, akkor is állítható, hogy a képminőség elfogadható maradjon.

A gép kialakításának minőségi színvonala olyan, mint az ára, alacsony – a manuális fókuszállító gyűrű elég törékeny, csak néhány üzemmódja van, plusz a videórögzítés és az időzített fényképezés. A gép maga oké, de ha kristálytiszta, professzionális képeket szeretnél, akkor máshol keresgélj – egyébként a technika őrültjeinek ideális karácsonyi ajándék lehet. PCF

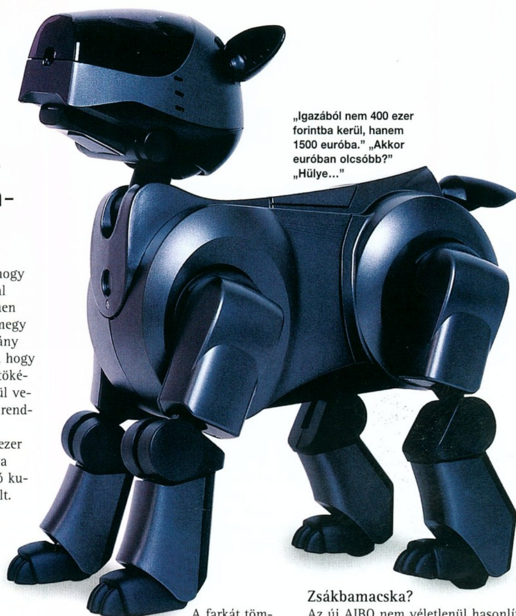


A képminőség rendben, de a fényviszonyokra egy kissé érzékeny.

Kodak EZ200 39 920 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Digitaltechnika (1) 221 6772 www.digitaltechnika.hu	✓ Olcsó ✓ USB port ✓ Gyerekeknek jó ✗ Alacsony felbontás ✗ Nincs LCD	71%

Sony AIBO

Vajon az új AIBO kutyus valóban intelligens csupacsoda vagy a Sony megint palimadárnak néz minket?



„Igazából nem 400 ezer forintba kerül, hanem 1500 euróba." „Akkor euróban olcsóbb?" „Hülye..."

A MÉDIÁT MINDIG IS IZGATTÁK az olyan szerkentyűk, mint például az internetre rákapcsolható hűtőszekrény vagy a pizzát rendelő televízió. A Sony AIBO-ja pontosan ugyanez a kategória. Tavalyi megjelenése óta ez a berregő, mindent látó és érző masina szinte minden tévéműsorban megjelent. De aranyos! Ahogy bolondozik a labdával! Egyedül kóborol! És úgy tanul, akár egy kisgyerek!

Az lehet, viszont az igazság az, hogy a blöki mégsem volt olyan eszes, mint azt a Sony szerette volna. Egyre-másra jöttek ugyan a hírek a kutyus intelligenciájáról, önállóságáról és tanulási képességeiről, ám – mint később kiderült – ezek egy része nem (vagy nem úgy) állta meg a helyét. Szó sincs arról, hogy most már a ruhákat is AIBO-val akartuk kiteregettetni, egyszerűen csak nem értettük, miért nem megy például természetesebben. Néhány hónapja talán már írtunk arról, hogy kutyusunk érzékelői nem a legtökéletesebbek, és igencsak esetlenül veszi ki magát, hogy a szobában rendre nekimegy a falnak.

Majd 2000 fontos (kb. 870 ezer Ft) árával az eredeti AIBO kutya a legjobb pedigrével rendelkező kutyáknál is drágábbnak bizonyult. Ráadásul hiába volt meg rá a pénz, a blökihez így is lehetetlen volt hozzájutni, mivel a Sonytól csak két röpke hétig rendelhettél a gyártás leállítása miatt.

Most vajon azért nem hederít ránk, mert éppen játszik, vagy azért, mert nem hallja, amit mondunk?

Régi kutya újonnan idomítva

Visszatért hát AIBO, és ezúttal valóban sokkal ígéretesebbnek tűnik. A Sony újonnan felállított részlege, az Entertainment Robot Company úgy fogalmazott, hogy inkább jól használható személyi robotot, mintsem méregdrága újdonságot akarnak a piacra dobni. Akkor hát miben is más, mint az előző verzió? AIBO mostanra kerekdedebb, édesebb formát öltött. Hátára, fejére és az álla alá tapintásérzékelőket építettek, így aztán simogathatjuk, paskolhatjuk, de meg is rendszabályozhatjuk kedvencünket.

A farkát tömzsibbre faragták, a fülei pedig immár motorizálták. Az új AIBO kutyus rendkívül fürge kis bolhabusz. A lábai sokkal mozgékonyabbak, így gyorsabban sertepertél a szobában. Állítólag a hangokat is fel tudja ismerni, és az „AIBO!" kiáltásra zavartan brummogni kezd – ez azért szép teljesítmény egy robotkutyától. Két mikrofon segítségével meg tudja állapítani, hogy a hang melyik irányból érkezett, így aztán, ha szólsz hozzá, még feléd is fordul. Rengeteg trükkre képes. A „dance", azaz „táncolj!" utasításra bizarr kutyabugiba kezd és ehhez japánul döngicsél. A „take a picture", azaz „fényképezz" parancs hallatán eltárolja a memóriájában azt, amit éppen lát.

Ezúttal interneten és telefonon is megrendelheted motorizált ölebed, bár zavarba ejtő opciókon kell átverekedned magad ahhoz, hogy pontosítsd a részleteket. A standard AIBO-hoz egy AIBO Life nevű memory sticket adnak, amely lehetővé teszi a kutyus fokozatos fejlődését. Egy kis ráfizetéssel még több memóriaegységgel szerelik fel a kutyát, amitől egy halom egyedi vonást is magáénak tudhat. Ha például a „partisztár" opciót is kéred, mutatványok és vicces pózok egész hada fog otthon szórakoztatni.

Zsákbamacska?

Az új AIBO nem véletlenül hasonlít egy macskához. A Sony ezzel a formai megoldással utal arra, hogy a vicces külső helyett érdemes a belső intelligenciára és technológiára figyelni. A japán cég azt tervezi, hogy a szerkezet licencét eladják más szórakoztató robotok gyártóinak is. A csapból is az folyik, hogy AIBO „tanul" és „fejlődik". De vajon ez mit takar?

Hiába töltöttük minden szabadidőnket a kutyus társaságában, erre a kérdésre nem kaptunk választ. Azt sem tudjuk megállapítani, most éppen bennünket figyel-e vagy csak megtorpant. Most vajon azért nem hederít ránk, mert éppen játszik, vagy mert nem hallja, amit mondunk? És szándékosan megy a falnak? AIBO PR-es stábja azzal kérkedik, hogy a robot felismeri az arcokat, a tulajdonos hangját, és új büszkeségüknek még hangulatváltozásai is vannak. Ezt elég nehéz elhinni – most is csak kóvályog itt a szobában.

Egyesek szerint megszületett a csúcskutya – mások szerint pedig még nem. Mindenesetre szórakoztató és vicces, ám 2 500 000 forintot kóstál. Ha megengedheted magadnak, szerezz be egyet, de azért Bundást még ne hajítsd ki az ablakon... Biztos, ami biztos. PCF



„Ó, Blöki! Már megint pont a Jucika néni rózsáira!? Menj inkább, és hozd fel az újságot."

Sony AIBO	Pro és kontra	Vélemény
kb. 2 500 000 Ft	✓ Jobb, mint az előző AIBO	76%
Murányi	✓ Fényképezni is tud	
(1) 345 8200	✓ Hallgat a hangodra	
www.aibo-europe.com	✗ Nem túl okos	
	✗ Drága	

SideWinder Game Voice



Unod már, hogy állandóan üvöltözöl a monitoroddal? Akkor kiabálj inkább a haverjaiddal.

Ott lopódzol, hatalmas puskával a kesztyűs kezedben, amikor meglátod az egyik csapattársad, aki tökéletesen oldalba tudná támadni azt a rosszarcú terroristát. Egyetlen pillanat alatt beugrik, hogy mit kellene mondani neki, de mire megtalálod a megfelelő billentyűket, amivel közölhetnéd vele a terved, már rossz irányba indul. Hát nem ez az egyik legfrusztrálóbb dolog a világon?

De ez többé nem történhet meg, ha a haverjaiddal befektettek egy-egy Microsoft SideWinder Game Voice-ba, amivel mindent megbeszélhettek, legyen az a legjobb terv vagy csak egyszerű csipkelődés valamelyik ellenfélen. Hát nem nagyszerű?

Szerintünk igen, mivel hihetetlen többletet ad mondjuk egy *Counter-Strike* partihoz, de minden más helyi vagy világhálózaton játszódó játékhoz is. A megfelelő gomb lenyomásával a négy társad közül bármelyikkel társaloghatsz, de egyszerre az egész csapattal vagy minden játékossal akár, így aztán gyakrabban gúnyolódhatsz a többieken.

A Game Voice alapjában véve egy telefonos headset, plusz néhány extra kábel, egy USB portra csatlakoztatható vezérlőegység. A headset csatlakozói a hangkártya mikrofon és hangszóró portjához csatlakoznak. A szoftver telepítése egyszerű, egyedül a mikrofont kell konfigurálni és az MSN-ben regisztrálni egy ingyenes jelszóért, ami lehetővé teszi, hogy a játék többi résztvevője is beszéljen hozzád. Mindez legalább öt percet vesz igénybe.

Az online beszélgetés csak az egyik oldala a Game Voice-nak, ugyanis használható szóbeli parancsok kiadására is, amit a Microsoft felismer, így nem kell minden billentyűkombinációt fejben tartanod. Bár a Game Voice nagyon igyekszik, sajnos elég lassú. Akár két másodperc is eltelhet a „reload" (újratöltés) parancsszó elhangzása és a fegyver újratöltése között. Jobb, ha a parancsokat meghagyod a billentyűzetnek és inkább a haverokra koncentrálsz. PCF



Te is beolvashatod a kedvenc reklámjaid szövegét a megfelelő időben.

SideWinder Game Voice 19 100 + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Microsoft (1) 267 4636 www.microsoft.com/hardware	✓ Online beszélgetés ✓ Könnyen beüzemelhető ✓ Egyszerűen használható ✗ Parancsokhoz lassú ✗ A haverjaidnak is kell egy	91%

Visioneer 4400 USB Scanner

Képeket akarsz és ráadásul most azonnal? Akkor jobb, ha beruházol egy gyors USB-s szkennerre.

Az USB eszközök rendszerint a legegyszerűbben telepíthetők, s elméletben a Visioneer 4400 szkennernél is így van. A gyakorlatban azonban kevésbé leszel boldog vele, főleg ha már kifogytál a szabad USB portokból vagy esetleg Windows 95 van a gépeden, amit nem támogat. Különös, de az USB nem minden esetben kifizetődő – a telepítőprogram lefagyott, újra kellett indítanunk a tesztgépünket, mielőtt tovább folytathattuk volna a munkát.

Ha már minden működött, akkor a helyzet sokkal jobbá vált. A 4400-hoz TWAIN meghajtót adnak, így bármelyik TWAIN kompatíbilis programban használható, beállítható; mi a *Paint Shop Pro 7* mellett döntöttünk. A teljesítménye jó, 150 DPI felbontásnál 26 másodpercet vett igénybe egy teljes A4-es oldal feldolgozása. A képminőség szintén kiváló (ahogy az el is várható egy 42 bites, 600x1200-as optikai felbontású készüléktől), bár némelyik szín egy kissé tompa.

A TWAIN meghajtó egy kicsit vegyes értékelést kapott. Jó pontok járnak neki a könnyű és gyors beállításokért. De ezeket el is veszti, mivel a lehetőségei összességében túl egyszerűek. A színek és minőségi beállítások csak alapfokúak, nincsenek szűrők sem. Természetesen egy képszerkesztő programmal ez kiküszöbölhető, de ha lehetséges, akkor ezt érdemesebb rögtön a driverben megtenni. A készülék igencsak olcsó, ezért azt hittük, hogy szoftver oldalról nem sok mindent kapunk mellé, de ez korántsem így van.

A 4400-hoz TWAIN meghajtót adnak, így bármelyik TWAIN kompatíbilis programban használható.

A rendszer középpontjában a népszerű *ScanSoft PaperPort* csomag áll, amivel könnyen rendszerezheted a beszkennelt képeidet. A szövegfelismerésről a *TextBridge Pro* gondoskodik, a képek szerkesztéséről pedig a sok hasznos funkcióval felvértezett *MGI PhotoSuite III SE*.

Mindent összevetve, a Visioneer 4400 USB meggyőző termék – gyors, pontos és egy csomó jó programot adnak hozzá. Persze vannak nagyobb felbontású készülékek, a profik gyengének találják majd a TWAIN meghajtót, de általános célokra nehéz lesz jobbat találnod. PCF



Általános célra a Visioneer 4400 nagyszerű készülék ennyi pénzért.

Visioneer 4400 USB Scanner kb. 35 000 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Visioneer www.visioneer.com	✓ Gyors ✓ Jó képminőség ✓ Jó programok ✗ Korlátolt TWAIN driver ✗ Csak USB	86%

Creative Blaster CD-RW 12x10x32

Énekel, táncol, sőt még CD-t is ír. Ideje a Creative legújabb CD íróját egy próbának kitenni.

A CD ÚJRAÍRÓK PIACA AZ IDÉN ÉRETtebb lett. A meghajtók most már elég olcsók ahhoz, hogy megvásároljuk őket és elég jó minőségűek ahhoz, hogy ne ábránduljunk ki belőlük elsőre. A technológia akár a hardver, akár a média terén jelentősen fejlődött, és még a szoftverek is egyszerűbbek lettek. Szereld fel magad egy elfogadható meghajtóval és egy 50-es csomag olcsó CD lemezzel, így biztonságba helyezheted az összes anyagot, amiért aggódnod kellene, ha esetleg a merevlemezed elszáll.

A Creative Blaster 12x10x32 a legújabb a Creative hosszú múltra visszatekintő CD újraírói között. Ahogy egy új technológia elérhetővé válik, a Creative ráteszi a kezét, majd ráteszi a logóját és kidobja a piacra. A Creative meghajtói rendszerint megbízhatóak, de elég unalmasak.

Ez egy belső IDE meghajtó, ami azt jelenti, hogy nincs szükség extra hardverre a használatához, csak egy üres CD helyre a számítógéped házában. A telepítése nem bonyolultabb, mint egy CD meghajtóé, csak ne feledjük a helyes master/slave jumper beállítást. Nem könnyű munka és ha távol áll tőled a gép szétszerelése, akkor meg kell fizetned egy szakértő segítségét.

Első elinduláskor a gép BIOS-a felismeri a CD írót és még a Windowsban sem kell külön telepíteni. A *Nero Burning ROM* programot adják mellé, ami az egyik legjobb CD író program a piacon. A Creative a *Nero 5*-öt csomagolja a terméke mellé, amit a kezdők is könnyen használhatnak a varázslóknak köszönhetően. Megkapod még a *Prassi abCD* programot is, amivel húzd-és-ejtsd módszerrel másolhatsz fájlokat CD-R és CD-RW lemezekre, valahogy úgy, mint a *directCD*-nél.

Igazán lenyűgözött bennünket a Creative legújabb meghajtója, különösen, hogy ismeri az új írásvédett (burn-proof) technikát is. Mindez a 12x-es sebességgel kombinálva azt jelenti, hogy nagyon nehéz lesz akár egyetlen lemezt is elrontanod. A meghajtó olvasáskor is tökéletesen szerepelt, úgyhogy ideális a már meglévő CD-ROM cseréjéhez.

A Creative mindent becsomagolt a dobozba, amire szükséged lehet egy CD író üzemeltetéséhez. A meghajtó kiváló (bár a teljesítménye csak jó, nem ragyogó), tudja a legújabb, írásvédett technológiát és a hozzá adott szoftverek is elsőrendűek. Az ár az egyetlen dolog, amiért aggódni lehet, sajnos nem túl barátságos. PCF



Ezzel a meghajtóval és az új írásvédett technikával szinte lehetetlen CD-t rontani.

Creative Blaster CD-RW 12x10x32
kb. 95 000 Ft

Creative Labs
www.europe.creative.com

Pro és kontra
- ✓ Írásvédett technika
- ✓ 12-szeres sebesség
- ✓ Jó szoftverek
- ✓ Nem kell külön hardver
- ✗ Drága

Vélemény
80%



Illusztráció: Jacey

A fisz hang titka

Mindegy, hogy CD-ink archiválására vagy csupán MP3-ak lejátszására használjuk őket, a zenei programoknak minden gépen van keresnivalójuk. Három jukeboxot teszteltünk.

Az MP3 formátum gyökeresen megváltoztatta zenehallgatási (és -beszerzési) szokásainkat. A zeneszámok veszteséges (a túl magas és a túl mély hangok „levágása" stb.), de még jó minőséget adó tömörítése táblázatkezelő platformból multimédiás szórakoztatóközponttá változtatta a PC-nket. A szoftverfejlesztő cégek azonban csak nagyjából fél éve ismerték fel, hogy a számítógép új, az eddigieknél jóval összetettebb szerepét hasonlóan összetett multimédiás programok megjelentetésével kellene még egyértelműbbé tenni. Az új alkalmazások révén a PC végleg levetheti munkaeszköz álarcát, és elfoglalhatja jól megérdemelt helyét a szórakoztatóelektronikai berendezéseink között.

Egészen a legutóbbi időkig tartott az a faramuci helyzet, hogy ha valaki audio CD-ket akart MP3-ba konvertálni, majd a tömörített anyagot meghallgatva CD-re szerette volna írni a legjobban sikerült felvételeket, legalább három különböző programra volt szüksége. A jukeboxok („magyarul" wurlitzerek) megjelenésével a három lépés végre egy szoftveren belül is elvégezhetővé válik. A nagy kérdés persze az, hogy az így elért eredmény jobb-e annál, mint ha önálló programokat használnánk, és hogy a kényelmen kívül van-e még előnye a „három-az-egyben" megoldásoknak.

A jukeboxok bevallott célja az, hogy a 21. században átvegyék a hifiberendezések szerepét. Ehhez előbb a meglévő zenéinket kell digitális formába konvertálniuk. Audio CD-ből természetesen bármelyik program tud MP3-at készíteni, de a magnókazetták és a bakelitlemezek digitalizálására már nem mindegyikük képes. A zenei szoftverek többsége másolásvédelemmel is el tudja látni a zeneszámainkat, hogy rajtunk kívül más ne tudja meghallgatni őket (és akkor nekünk jó lesz).

A jukeboxok katalogizáló szerepet is betöltenek. Valóban jó ötlet, ha az összes MP3-at bevisszük a program látókörébe, hiszen így az egész gyűjteményünk szem előtt lesz. Hogy ez miért jó? Hát azért, mert előadó, lemez vagy akár műfaj alapján is csoportosíthatjuk a felvételeinket, így mindig a hangulatunknak vagy az alkalomnak megfelelő muzsika fog szólni.

Mobil világunkban zenét persze nemcsak otthon hallgatunk, hanem utazás közben is. Ha van CD-írónk, ezekkel a programokkal kedvenc felvételeinket CD-re másolhatjuk, és bárhová elvihetjük őket. Mint az a fentiekből is kiderült, a jukeboxok több program dolgát végzik el egyszerre, és ha zenéről van szó, ezermesterként oldanak meg minden feladatot. De hogy valóban jobbak-e, mint megannyi önálló „szakember", az az alábbiakból kiderül. ▶

MusicMatch



Szolgáltatások

A *MusicMatch* MP3-ba legfeljebb 160kbit/s-os, WMA-ba legfeljebb 128kbit/s-os sebességgel tömörít. A rippelés történhet közvetlenül CD-ről, de akár a hangkártya line-injén keresztül is (a program még a bakelitlemezek számok közötti szüneteit is érzékelni tudja). Zenehallgatás közben az eredeti CD adatai alapján információt kérhetünk az előadókról és a felvételekről, valamint elolvashatjuk, hogy a lemez milyen kritikai fogadtatásban részesült. Tetszett még a katalogizáló, az Auto DJ szolgáltatás (megadott szempontok szerinti zenék lejátszása) és a borítókészítő funkció. A *MusicMatch* interfésze tetszőlegesen bőrözhető, aminek főleg akkor fogunk örülni, ha meglátjuk az alapbeállítást.

Tömörítés

A jelen tesztünkben bemutatásra kerülő zeneszerkesztő alkalmazások közül egyedül a *MusicMatch* használja a sokak által legjobbnak tartott Fraunhofer encodert. Ha valaki nem tudná, a név onnan ered, hogy a németországi Fraunhofer Intézet munkatársai voltak azok, akik (az MPEG kérésére) kifejlesztették az MP3 formátumot – így igencsak valószínű, hogy egy-két dolgot azért sejthetnek róla. A *MusicMatch* többféle kódolási minőséget ismer a 160kbit/s-tól kezdve az FM-ig. A lehetőségek közül legjobb választás talán a változó bitráta, amely a zeneszám hangképéhez igazodva, annak megfelelően, dinamikusan módosítja a minőséget. A *MusicMatch* 160kbit/s-os MP3-ai a kategória legjobb minőségű zenéi közé tartoznak.

Használhatóság

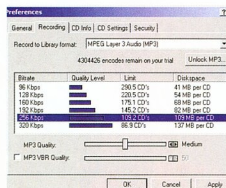
A *MusicMatch* interfésze meglehetősen egyszerű. A lényege abban rejlik, hogy különálló ablakokra szabdalja szét a program főbb alkotórészeit. Az ablakok dokkolhatók, ezáltal rendkívül leegyszerűsödik a navigálás. A rippelés szintén borzasztó egyszerű: csak betesszük a lemezt, kiválasztjuk a felvételeket, amiket rögzíteni szeretnénk, végül pedig megnyomjuk a Start gombot. Az interfész jól használható, viszont förtelmesen ronda – különösen a katalogizáló szúrja az ember szemét. A probléma szerencsére nem súlyos (skinekkel egyébként is áthidalható), az viszont már nagyobb baj, hogy egyes fontos funkciók jelentéktelennek tűnő menüpontok alá kerültek.

Siren



A Sonic Foundry fejlesztőcég elsősorban a zenével szorosabb kapcsolatban lévő felhasználóknak ajánlja *Siren* fantázianévvel ellátott termékét. Ennek megfelelően próbálták meg kialakítani a szolgáltatások rendszerét is. Közvetlenül a főmenüből lehetőségünk van visszhangosításra, a sebesség megváltoztatására és a hangkép módosítására. A többi zeneszerkesztő programhoz hasonlóan a *Siren* is be tud lépni az interneten lévő CDDB adatbázisba, ahonnan automatikusan letölti a CD-vel kapcsolatos információkat. Az interfész meglehetősen zagyva, de a szokásos funkciókon (katalogizáló, rippelő stb.) kívül egy beépített böngészőt is elénk tud varázsolni. A *Siren* szintén bőrözhető, sőt compact nézete is van. A fent említett effekteket felvétel közben is alkalmazhatjuk.

A *Siren* azon kevés programok közé tartozik, amelyek 320kbit/s-os minőségben is tudnak kódolni. A fájlméret ilyenkor a sokszorosára nő, ám a hangminőség így sincs olyan jó, mint a *MusicMatch* MP3-ai 160 kbit/s-on. A VBR (változó bitrátájú) kódolás itt is megoldható – az már más kérdés, hogy a végeredmény nem túl meggyőző.



A *Siren* 320kbit/s-os MP3-ai nem jobbak, mint a *MusicMatch* 160kbit/s-os fájljai.

A *Siren* képernyőjének bal oldalán elhelyezkedő gombok rendkívül egyszerűvé teszik a program kezelését. Az viszont már sokkal kevésbé tetszett, hogy némelyikük olyan alkalmazásokra mutat, amelyekkel vagy nem rendelkezünk, vagy egyáltalán nem akarjuk, hogy bármi is rájuk mutasson. Ezzel ellentétben az equaliser és az effektvezérlő szintén jól sikerült: mindkettő kialakítása profi jelleget kölcsönöz az egész programnak. Az eszköztárak az *Office*-ban már megszokott módon tetszés szerint áthelyezhetők, így a program némi testreszabás után pontosan úgy fog kinézni, ahogy azt megálmodtuk. A rippelés és lejátszás menüje egyaránt könnyedén kezelhető, ellentétben a meglehetősen zavarosra sikerült playlisttel és a túlbonyolított, az Intézőre hasonlító fájlkezelővel.

Real Jukebox Plus

Arany-érem
PCFormat
Április 2001

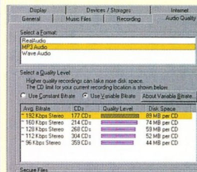




A Real Audio fejlesztői által megalkotott *Real Jukebox* – puritán megjelenése ellenére – tesztünk mindkét másik programjánál több szolgáltatást nyújt: rippel (MP3-ba, Real Audióba és WAV-ba is – utóbbi különösen akkor jön jól, ha más MP3 encodert akarunk használni vagy esetleg szerkeszteni szeretnénk a rögzített anyagot) CD-ről vagy line-inről, lejátszik (MP3-akat és audio CD-ket), playlisteket kezel és CD-re írja az archiválni kívánt felvételeket. Mindezeken kívül arra is képes, hogy átúsztassa egymásba a számokat, van equalisere (mi több, ez végre rendesen működik), képi effekteket generál lejátszás közben és a mai divatnak megfelelően szabadon bőrözhető. A Real Audio *Real Jukebox* programját öröm használni: minden alkalommal szolgál valami újjal.

A *Real Jukebox* által tömörített zenék meglepően jól szólnak. Azért fontos kihangsúlyoznunk, hogy „meglepően jól", mert a program a Real Audio saját fejlesztőmérnökei által kialakított MP3 encoderét használja, de legalább olyan jó eredménnyel, mint a *MusicMatch* a Fraunhofer encodert. Hasznos az a szolgáltatás is, hogy a változó bitráta minden tömörítési aránynál megfelelően alkalmazható. A *Real Jukebox* természetesen a Real Audio saját formátumát, az .rma-t is ismeri. Ez azok számára lehet különösen érdekes, akik streaminges (folyamatos adatátvitelű) anyagokat akarnak feltenni a weboldalukra. Az .rma fájlok minősége soha nem lesz olyan, mint az MP3-aké, viszont az elindítástól számítva sokkal gyorsabban „futnak le", vagyis hamarabb halljuk meg őket. Ha éppen erre van szükségünk, mindenképpen ezt a programot kell megvennünk.

A Real Audio a *MusicMatch*-hez képest máshogy oldotta meg az interfész egységesítését, de ez a módszer is legalább olyan jól működik. Nagyon tetszettek azok a nagy gombok, amelyek a felvételkészítés, a keresés vagy a playlist funkció kezelését végzik. Az interfész egyszerű, de hajlékony, és némi kísérletezést is megenged. A skinek szintén jól sikerültek.



Felvételeinket a program másolásvédelemmel látja el, de ez ki is kapcsolható.

Vonzerő

Az MP3-lejátszás jól használható, különösen ha jól választunk a beépített skinek közül. A lejátszás minősége kiváló: a program még a dedikált lejátszókkal (pl. *Winamp*) is felveszi a versenyt. A zenehallgatás közben látható képi effektusokról (visualization) ellenben nem sok jó mondható.



MP3-ak készítésére, rendszerezésre és archiválásra egyaránt használható.

Végszó

A *MusicMatch* tömörítési képességeivel tesztünk során maradéktalanul elégedettek voltunk: a Fraunhofer encoder ismét megvillantotta nagy tudását. A dokkolható ablakokra osztott interfészt igen jó ötletnek tartjuk, mivel nagyban megkönnyíti a program kezelését.
A program lehetőségei azonban jócskán elmaradnak a *Real Jukebox* szolgáltatáslistájától, és számunkra úgy tűnt, mintha a meglévő funkciókból sem hozták volna ki a maximumot. A lejátszó funkció jól működik, de szinte semmi extrát nem tud, ráadásul a bőrök nagy része is ronda. A *MusicMatch*-nek ennek ellenére is igazából csak egyetlen megbocsáthatatlan hibája van: hogy a *Real Jukebox* sokkal jobb nála.



Íme a *MusicMatch* főmenüje, katalogizálója és rippelő ablaka a Spaceage skin interpretációjában.

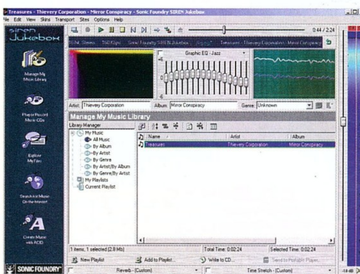
MusicMatch
kb. 4 500 Ft
MusicMatch
www.musicmatch.com

Pro és kontra
✓ High-end MP3-tömörítés
✓ Jó minőségű lejátszás
✓ Gyors
✗ Ronda interfész
✗ Unalmas effektek

Vélemény
80%

A Sonic Foundry programjának MP3-lejátszása (a *Siren* egészéhez hasonlóan) meglehetősen átlagosra sikeredett. Ez persze még korántsem tartozik az úgynevezett fatális hibák közé, hiszen a tömörítés után a legtöbb felhasználó úgyis visszatér a *Winamp*-hez vagy egy másik, hasonló minőségű lejátszóprogramhoz. A lényeg ez esetben az, hogy az MP3-akat az adott helyen is le lehet játszani, ráadásul meglehetősen jó (*Winamp*-hez mérhető) minőségben. A kissé zavarosan kialakított Intéző miatt viszont sokkal nehezebb eljutni a keresett felvételhez. A zene ritmusához igazodó képi effektek sokkal jobbak, mint a *MusicMatch*-nél, de a *Sonique*-nak még így sem érhetnek a nyomába. A skinek itt a szokásosnál jobban sikerültek: hasznuk elsősorban abban van, hogy kiemelik a legfontosabb lejátszási funkciókat (play, stop stb.).

A Sonic Foundry igen magas minőségű programokat készít (emlékezzünk csak például az *Acid*-ra), így a *Siren*-nel kapcsolatban is nagyok voltak az elvárásaink. Ez az alkalmazás azonban nem hálálta meg a bizalmat, ehelyett minden tekintetben jóval a várakozásaink alatt teljesített. A tömörítés feledhető, a lejátszás átlagos és a képi effektekről is csak annyit érdemes megemlíteni, hogy láttunk már jobbakat is. Az interfész azonban tetszett – főleg az a lehetőség, hogy a felhangzó zene egyes tulajdonságai közvetlenül a főmenüből is megváltoztathatók. Az utolsó szöget azonban az ár verte be a *Siren* koporsójába. Kétszer annyiba kerül, mint a *MusicMatch*, viszont feleannyi funkció sincs benne. Talán ez a legfontosabb érv, ami miatt azt mondjuk: a *Siren*-t jobb messziről elkerülni.



A *Siren* főmenüje az összes fontos szolgáltatást egy képernyőbe sűríti, beleértve az equalisert is.

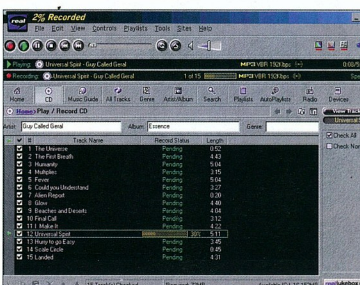
Siren
kb. 9 000 Ft
Sonic Foundry
www.sonicfoundry.com

Pro és kontra
✓ Jó minőségű tömörítés
✓ Office-os eszköztárak
✓ Látványos skinek
✗ Line-inen keresztül nem
✗ Zavaros playlist

Vélemény
65%

A *Real Jukebox* lejátszási képességeiről ugyanaz mondható el, mint a tömörítés minőségéről: mindkettő fantasztikus. A jó hangzás elérését nagyban segíti az equaliser, amelyben jó néhány előre beállított hangszín közül választhatjuk ki az éppen hallgatott zenéhez leginkább megfelelőt. Az equaliser sok programban nem működik megfelelően, a *Real Jukebox* ilyetén képességei mellett azonban nem lehet jó szó nélkül elmenni.
A skinek és a témák is kellő fantáziáról tesznek tanúbizonyságot: különösen az tetszett, hogy némelyiket láthatóan a minél kisebb méret jegyében tervezték, ellentétben más alkalmazásokkal, ahol valamilyen oknál fogva épp az ellenkező a cél. Jó ötletnek tartottuk azt is, hogy a képi effektek a főmenühöz dokkolva és a saját ablakukban is lejátszhatók, továbbá hogy itt van véletlenszerű lejátszás (shuffle) funkció is.

Tesztünk szereplői közül a Real Audio programja minden szempontból hatalmas meglepetést okozott. Az itt megtapasztalt szolgáltatások sokrétűsége és színvonala egyszerűen esélyt sem adott a konkurenciának. Ennél az alkalmazásnál kizárólag felsőfokban beszélhetünk a jó tulajdonságokról. A tömörítés minősége első osztályú, a lejátszás kiváló, a fájlkezelés pedig a legrugalmasabb, amit valaha is láttunk. A funkcióknak itt nemcsak tömege, de mélysége is van. A tömörítéstől kezdve a playlistkészítésen és a véletlenszerű lejátszáson át a skinekig tulajdonképpen mindentől el voltunk ragadtatva. A *Real Jukebox* ráadásul stabilan is futott, míg a *MusicMatch* és a *Siren* egyaránt ránk fagyott néhányszor. És még valami: a program automatikusan frissíti magát az internetről. **PCF**



A *Real Jukebox* skinelhető ugyan, de ha nem akarunk gyökeres változtatást, használhatjuk a témákat is.

Real Jukebox Plus
kb. 11 000 Ft
Real Audio
www.realaudio.com

Pro és kontra
✓ Bakelitről is
✓ Minőségi tömörítés
✓ Szép interfész
✓ Látványos effektek
✗ Drága

Vélemény
91%

MP3 Multi-Studio Pro

Az MP3 még nem fertőzött meg mindenkit. De most már tényleg itt az ideje, hogy a régi kazettáidat megetesd a molylepkékkel.

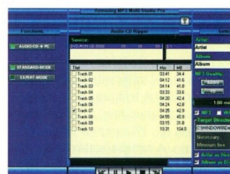
Egy új CD megjelenése természetesen mindig színt visz a szürke hétköznapok által uralt kicsinyke életünkbe. De nem érzed-e magad elveszett báránynak olyankor, amikor a legfülbemászóbb dal után már csak olyan ócskák következnek, amik maximum azért pattantak ki szerzőjük agyából, hogy kitöltsék a helyet a lemezen, s így egy újabb számért vehesse fel a jól megérdemelt jogdíjat? A jó hír az, hogy egy egyszerű program segítségével leszedheted a legjobbakat, a többit meg nyugodtan kidobhatod a kukába. Elég az hozzá, hogy levesszük a zeneszerkesztő programokból a lényeget, és piacra dobunk egy olcsó szoftvert.



Nem érdemes visszatartani a lélegzeted, nagyjából ez minden, amire számíthatsz.

Kezdjük az alapoknál. Az *MP3 Multi-Studio Pro* elsősorban azoknak fog bejönni, akiket eddig még nem csapott meg a csodás MP3 szele. Összeállíthatod a saját zenelistádat a CD grabbeléséből, illetve leszedheted a zenéket a jó öreg internetről. Persze a WAV fájlokat is konvertálhatod MP3-ba. Ha már megvan az összes kedvenced ABC sorrendben, akkor elkészítheted a saját válogatáslemezed.

A kezelőfelületén könnyű kiigazodni, bár biztos nem fog a szépségével hódítani. A CDDB támogatás némi kárpótlást ad (ami azt jelenti, hogy bármikor lejátszol egy MP3 számot vagy CD-t, a program képes online információkat gyűjteni az aktuálisan hallgatott zenéről), azonban azt is el kell mondanunk, hogy ez ma már szinte alapszolgáltatás, úgyhogy igazából ennél kevesebbet nem is várunk. Ahogy a programok fejlődnek, úgy egyre gyorsabbak is lesznek, így erről a programról nem mondhatjuk el, hogy a leggyorsabb lenne, de legalább választhatunk a Standard és az Expert (szakértő) grabbelési módok közül, valamint sokféle minőséget is beállíthatunk.



Itt egy nagyszerű grabbelő program? Döntse el ki-ki maga!

Az árát figyelembe véve egyáltalán nincs miért felhúznunk az orrunkat. De mit keresnek azok az értelmezhetetlen német szavak a menük környékén? A megszokott Windowsos külső nyilván sokkal jobb és könnyebben értelmezhető lenne. Az *MP3 Multi-Studio Pro* félig-meddig elfogadható munkát végez, de ahogy az MP3 lejátszó és rögzítő programok fejlődnek, valószínűleg találsz jobb helyet a nehezen összekuporgatott pénzednek. Elég talán arra emlékeztetnünk, hány ilyen programot találsz a neten, a zsebpénzeden pedig rendelj inkább egy jó nagy pizzát. **PCF**

MP3 Multi-Studio Pro kb. 4 500 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Ⓕ Interactive Ideas	✓ Olcsó	49%
ⓘ www.hemming.de	✓ Elfogadható minőség	
Ha csak úgy: 486, 8Mb, Win95/98	✗ Fura német szavak	
Ha tényleg: Pentium, 16Mb, CD-RW	✗ Unalmas interfész	
	✗ Rengeteg konkurens	

A kis mozigépész

Virtuális ceruzát hegyezz... Rajzfilmkészítés következik.

BÁTRAN ÁLLÍTHATJUK, EZ AZ EGYIK leglátványosabb oktató kaland, ami mostanság beszerezhető... Régen találkoztunk már a *Tomi* sorozatot készítő Compedia kiadó Automex Kft. által honosított programjaival, de most egy újabbhoz volt szerencsénk, ez *A kis mozigépész*. A CD-ROM oktató kalandjáték a 6-12 éves korosztálynak, amely nem egy iskolai tárgyat kíván bemutatni, hanem a gyermekek koncentrálási, megfigyelési, logikai, problémamegoldási képességeit hivatott fejleszteni, mindezt persze szórakoztató módon.

A fenti állítás ugyan a legtöbb jó kalandjátékra igaz lehetne, de itt a rejtvények kifejezetten a kisebbek számára készültek és a történet is kellően békés ahhoz, hogy minden korhatár nélkül fogyasztható legyen.

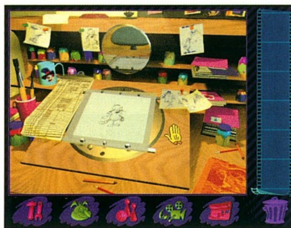
A kerettörténet helyszíne egy rajzfilmlabor, itt veszik kezdetüket az események, ahol jobb sorsra érdemes, agyondolgoztatott rajzfilmrajzoló hősünket épp a kirúgás veszélye fenyegeti. Sürgősen be kellene fejeznie egy rajzfilmet, mégpedig a másnapi határidőre, de erre szinte semmi esélye sincs egy éjszaka alatt. Ki is dől a rajzasztalnál, de még nincs veszve minden – most lépünk akcióba mi. Rajzfilmünk figurái közül ugyanis ketten is lelépnek a vászonról, hogy megmentsék alkotójukat. Egyikük egy zöld manó, Billy, aki már a *Tomi* sorozatból is ismerős lehet, a másik pedig egy varázskesztyű. Ha ő valamilyen létező tárgyra „ráteszi a kezét", az megjelenik majd a rajzfilmvilágban is – mellesleg ő lesz a navigáló kurzorunk, ami páratlanul eredeti megoldás, hiszen a kezet formázó egérkurzor most élő, aktív szereplővé válik. A tárgyak „rajzfilmesítése" azért olyan fontos, mert sok jelenetből hiányoznak még különböző elemek, amelyeket főszereplőnknek nem volt ideje megrajzolni. A feladatunk



A főnök épp rettenetesen le...szi rajzfilmalkotó hősünket – itt az ideje, hogy valaki csodát tegyen.

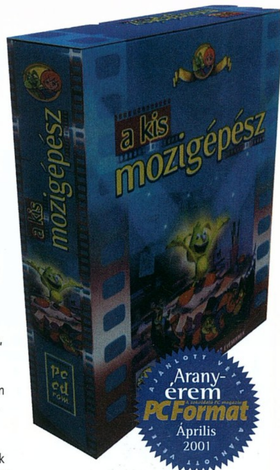
az lesz, hogy a való világban megkeresve a tárgyakat, azokat a jelenetek megfelelő pontjain elhelyezzük. Mindehhez az egész stúdióépület a rendelkezésünkre áll, saját kelléktárral, öltözőszobával, hangstúdióval. És hogy a dolog még rafináltabb legyen, egyszerre csupán 4-5 tárgyat cipelhetünk magunkkal, mielőtt végső helyükre illesztenénk őket a rajzfilmen belül. A kaland során több jelenetet is ki kell egészítenünk, így meg kell jegyeznünk az egyes tárgyak helyét az épületen belül, ha egyszerűbbé akarjuk tenni a dolgunkat. További kihívást jelent, hogy bizonyos tárgyakhoz kizárólag rejtvények megoldásával juthatunk hozzá, így logikai feladványokkal is szép számmal találkozhatunk. Ezek között akadnak egyszerűbbek és összetettebbek is, de ezen belül is választhatunk nehézségi fokot. Jó ötlet volt az alkotók részéről, hogy sok rejtvény valóban filmekhez, rajzfilmekhez vagy a stúdióhoz kapcsolódik. Kifejezetten eredeti volt például a vágóasztalnál elérhető feladvány, ahol egy rövid jelenet kockáit kellett a megfelelő sorrendben elrendezni, hogy valóban egy rövid rajzfilmet adjanak ki lejátszáskor. Ha pedig több ilyen jelenetet is sikeresen összeállítottunk, akkor ezekből a kisebb részletekből kellett összerakni a történetet elmesélő rajzfilmet.

A feladatunk az lesz, hogy a való világban megkeresve a tárgyakat, azokat a jelen megfelelő pontjain elhelyezzük.



A tervező asztalán egyedülálló rend uralkodik... Legalábbis a szerkesztőségi állapotokhoz képest.

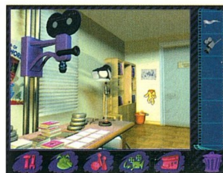
Ha egy jelenet összes hiányzó elemét megtaláltuk, le is játszhatjuk azt. Még itt is tevékenykedhetünk, ugyanis a szereplők mindegyike három szinkronlehetőséggel rendelkezik. Jelentős különbség nem lesz a történetben, ha az egyik vagy másik mondatot állítjuk be az adott jelenethez, de így teljesen személyre szabhatjuk készülő rajzfilmünket. Ugyanez igaz a kísérőzenére is, itt is minden jelenetben három lehetőség közül válogathatunk.



A programot a számtalan ötlet mellett kiváló grafika jellemzi. A való világ környezete 3D renderelt, de érezhetően rajzfilmesen. Ebbe a környezetbe illesztve találunk élő szereplőket a program bevezető filmjében, illetve 2D animációs figurákat is. A rejtvények képi világa is vegyes, hol 3D inkább, hol rajzfilmes, de mindenhol igényesen kidolgozott. A magyar szinkron is kellemesen sikerült, igazán élvezetes, szórakoztató játékot adva végeredményként.

A kiváló kidolgozás a részletekben is érezhető, apró, kényelmes szolgáltatások formájában. Mindenhol elmenthetjük az állást, így bármikor megállhatunk, és onnan folytathatjuk a kalandot. Lehetőség van a már látott logikai játékokkal játszani úgy is, hogy menüből választjuk ki őket, így nem kell bebarangolnunk az összes helyiséget egy rövid logikai csatározáshoz. Ugyanilyen kényelmes a térkép is, amelynek használatával a bejárt szobák között ugrálhatunk – ha keresünk egy konkrét tárgyat, bizony sokkal gyorsabb lehet így a közlekedés, mintha lépésről lépésre kellene az adott helyre jutnunk.

Csupán egy-két olyan apróság lehet, ami a kalandjátékokban kevés gyakorlattal rendelkezőket zavarhatja, ezek egyike a navigáció. Az előre renderelt környezet állandó problémája, hogy a játékos eltéved, mert csak bizonyos irányokba lehet haladni a termekben, és a nyilak nem feltétlenül arra mutatnak, amerre menni szeretnénk – de ezt gyorsan meg lehet szokni. Ezek után már csak egy fenntartásunk lehet, a program rövidsége... **PCF**



Még szerencse, hogy senki sincs az épületben – biztosan lehidalnának a sétáló rajzfilmkesztyűt látva.



A hangstúdió is nagyon ott van a szeren, csak nem értem, miért vannak benne olyan színes diszkólámpák.

A kis mozigépész	Pro és kontra	Vélemény
5 990 Ft	✓ Kiváló grafika	92%
Automex (1) 461 5700	✓ Ötletes feladatok	
www.automex.hu	✓ Jól kitalált történet	
Ha csak úgy: 486, 8Mb, Win95	✓ Jó szinkron	
Ha tényleg: P166, 16Mb	✗ Kissé rövid	

Virtuális origami

Márpedig ebből a szalvétából összehajtogatom a Halálcsillagot, a teljes kísérő birodalmi flottával együtt... Nem hiszed? Csak figyelj...

Egy újabb CD-csemege a Unit Kft. gondozásában megjelent *Virtuális origami.* Vannak olyan hobbik, amelyeket sokan szinte elképzelhetetlennek tartanak összekapcsolni a számítógéppel: ilyen lehet a bonsai nevelés, a makramé vagy a példánkban szereplő origami is. Ez utóbbi – ha valakinek magyarázatra lenne szüksége – japánból eredő tradicionális művészet, papírhajtogatás. Egészen elképesztő kidolgozottság jellemzi az összetettebb papírfigurákat, amelyeket az origami mesterei ilyen egyszerű technikával létrehozhatnak. Tárgyszerűen néhány alaphajtás az egész „tudomány" alapja, de ennél lényegesen többről van szó. Pontosság, kiváló térlátás és kivételes vizuális fantázia szükségeltetik egy-egy bonyolult figura kitalálásához, amelyhez hosszú gyakorlás és az alapok pontos ismerete is nélkülözhetetlen. Persze ebből már látható, hogy maga a tevékenység mérföldes távolságba esik a komputerektől, így mintha senki sem gondolt volna arra eddig, hogy maga a CD-ROM milyen kiváló lehetőséget biztosít a szükséges gyakorlati fogások bemutatására. Még a legjobb könyvek is legfeljebb szöveges, képes ismertetést nyújthatnak ezen különleges művészet gyakorlásáról, amelyből az olvasó – legalábbis a szerencsésebbje – meg tudja ismételni a látottakat. A multimédia viszont ennél tovább léphet, a videók használatával minden sokkal egyszerűbbé válik. A másik hatalmas előny a kevéssé behatárolt „tárterület": míg egy könyvnél oldalszámokban kell gondolkoznia az összeállítónak, egy CD-re rengeteg kép, szöveg elférhet – legfeljebb a videókkal kell okosan bánni, hogy a 650Mb-os kapacitást megfelelően használjuk ki.



Ez a fenyőfa az első lecke, itt még teljesen képben voltam.

A *Virtuális origami* dobozát a kezünkbe véve feltűnhet a hátoldalon a rengeteg kis képecske – design szempontjából a dolog ugyan hagy némi kívánnivalót maga után (nem is szólva a színvilágról), az viszont biztos, hogy az érdeklődőt hatásosan üti szíven a bemutatott hajtogatható figurák nagy száma. Az ismertető szövegben szerényen annyi áll, hogy száznál is több figura elkészítéséhez találunk útmutatót a korongon, de ez a szám valahol 130 környékén mozog.

Száznál is több figura elkészítéséhez találhatunk részletes útmutatót a korongon.

A gond nélküli telepítés után meglehetősen szivárványszínű főmenü tárul elénk, amelyről minden programpontot elérhetünk. A hozzánk hasonló amatőrök kezdjék az ismerkedést az alaphajtásokkal, mert enélkül gyorsan elvész majd az a bizonyos fonál. Aki az alapműveltségén tátongó hézagok betömésével foglalná el magát, megismerkedhet az origami történetével is, igaz, meglehetősen puritán módon, egyszerű görgethető szöveg formájában.



Az origami története, meglehetősen egyszerű tálalásban.

A rövid fejezeteken átfutva megérkezünk a CD legjelentősebb részét képező origamifigurákhoz. Ezeket ifj. Papp László origamiművész hajtogatja meg számunkra, tőle származnak az útmutató leírások is. A figurák nagyjából összetettség szerint kerültek sorba állításra, így mindenki megtalálhatja a saját tudásszintjének legmegfelelőbbeket, közben folyamatosan fejlődve.

Az egyes figurákról – amelyeknek nagy része különböző állatokat formáz – találunk egy 3D-s vázlatrajzot, ez bemutatja, milyennek is kellene lennie a végeredménynek. A legprecízebb útmutató a folyamatot lépésről lépésre leíró Fázissor, ahol képekkel illusztrálva, szöveges magyarázatot kapunk minden egyes elvégzendő műveletről. Itt-ott belefutottunk ugyan néhány helyesírási és gépelési hibába, de nem lehet minden tökéletes – kellemes viszont, hogy az útmutatót ki is lehet nyomtatni. A leglátványosabb a sok figuránál (de sajnos nem mindegyiknél) szereplő filmbejátszás, ahol láthatjuk, a művész hogyan hajtogatja meg azt adott darabot. A videók mérete nem túl nagy, de minden részlet látható, és bár előre-hátra tekerni nem tudunk, bármelyik pillanatban kimerevíthetjük a képet, hogy alaposabban megfigyeljünk valamit. Még így is, hogy nem minden figuráról látható videó, olyan nagy anyag gyűlt össze, hogy csupán 2 CD-re fért fel a teljes program.

A *Virtuális origami* remek ötlet, amelyet kellő odafigyeléssel valósítottak meg. Bőven találunk hajtogatnivalót, a videók pedig többet nyújtanak minden origamikönyvnél. A színvilág ugyan kissé túlburjánzó, de a számtalan origamifigura ezt könnyen feledteti – tartalmas korong. *PCF*

Virtuális origami	Pro és kontra	Vélemény
5 990 Ft Unit Kft. (1) 388 7317 www.unit.hu **Ha csak úgy:** P100, 16Mb, Win95 **Ha tényleg:** P200, 32Mb	✓ Rengeteg figura ✓ Sok videó ✓ Nyomtatási lehetőség ✓ Jó ötlet ✗ Nem túl ízléses megjelenés	**84%**



Sok hajtást megismerhetünk, pl. tölcsér- vagy batyuhajtás – fáradtabbaknak sóhajtás.



Megfigyelhetünk minden apró rezdülést, ahogy a mester maga hajtogatja az űrhajót.

Smink Mester I.

Egy korong, melynek birtokában a szebbik nem még szebb lehet...

KIS HÍJÁN PEZSGŐT BONTOTTUNK, mikor kezünkbe került ez a CD-ROM, ugyanis ez talán az első hazai fejlesztésű korong, amely kifejezetten a női közönséget célozza meg – persze a szakácskönyveket leszámítva. A lényeg, hogy a fejlesztők is úgy érzik, lassan nálunk is eltűnik a számítástechnikát övező misztikus szürke köd, ami eddig meggátolta a lányokat, hogy rávessék magukat a PC-re.

Számtalan szépségápolási videokazetta és könyv létezik már, sőt a külföldi CD-kínálat is meglehetősen erős ebben a témában. Igaz, hozzánk csupán egy-két ismertebb alkotás került be, például a *Cosmopolitan* neve alatt futó *Virtual Makeover*. Ez a program arra adott lehetőséget, hogy saját fotókat beszkennelve a rendelkezésre álló sminkeszközöket, hajviseleteket, kiegészítőket, kalapokat virtuálisan kipróbálhassuk, néhány kattintás és egérhúzás segítségével.

A *Smink Mester* egészen más megközelítéssel kezeli a szépség témakörét. Ha röviden össze kellene foglalnunk: a fejlesztők felkértek egy igazi profit, mutassa meg, ő hogyan csinálja.

Ennél azért lényegesen többről van szó. A program alapvetően két nagy részre osztható. Az elsőben az alapokkal és különböző technikai fogásokkal ismerkedhetünk meg. Itt olvashatunk a smink történetéről is, továbbá a szükséges eszközökről. Ezután gyakorlati területek kerülnek fókuszba, mint az alapozás és korrekció, púderozás, szemöldök, szemhéj-, szempilla- és ajakfestés, arcpír és végül a smink eltávolítása.



Most éppen az alapozás rejtelmeiben mélyedünk el – még szerencse, hogy volt köztünk, aki értette, miről van szó.

Az anyagok mindegyike filmbejátszás formájában tekinthető meg. A stúdióban ülő modellen végigkövethetjük a teljes folyamatot, miközben hallhatjuk a végrehajtott lépésekre vonatkozó fontos információkat. A felvételek során minden fogás látható, és kellemesen lassan történik minden, hogy könnyen megjegyezhető legyen. Viszont a videók minősége nem az igazi. Méretüket tekintve is elég kicsik, de a tömörítés is rajtahagyta nyomait az anyagon – szemcsés, közepes végeredményt adva. Az alkotók mentségére szolgál, hogy meglehetősen nagy az anyag, így nem nagyon volt választási lehetőségük, ha mindent fel akartak zsúfolni egy lemezre. Talán a közeljövőben már annyira elterjedtté válhat a DVD is, hogy ilyen kiadványokat érdemes lesz jó minőségű videókkal megjelentetni a sokkal nagyobb kapacitású médiumon. Egyébként a videók minőségéről még annyit, hogy a tesztelők közül a lányokat sokkal jobban zavarta ez az apróság, mint a számítógéppel már szinte összenőtt férfikört – az információkat ugyan érdekesnek tartották, de nem támadt kedvük többször is megnézni a CD-t, nem úgy, mint például egy szépen összeállított videokazettát.

A második nagy fejezet a komplett sminkeket tárgyalja, ezekhez ad jó tanácsot. A program két nagy csoporthoz, a nappali és az alkalmi sminkhez nyújt külön útmutatót videók formájában, ezenkívül mindegyikre találhatunk példákat is az összeállított fotógalériákban.

A szakmai referens a teljes CD során Dévényi Kathy, a BájBox make-up stúdió sminkmestere. Be kell valljam, sem a szokásos tesztelő társulat, sem az alkalom tiszteletére felkért női véleményezők számára nem volt ismerős a név, de ez inkább rajtunk múlt. A stúdióról ugyanis szerepel egy ismertető videó is a korongon, amelyben igen impresszív referenciák kerülnek bemutatásra. Hazai együttesek, médiaszemélyiségek sokan szerepeltek már a sminkmester kezei alatt a képek tanúsága szerint. Így persze az egész munka sokkal hitelesebb lehet, mintha a szomszédnak szóltak volna át, hogy dobjon már fel némi festéket a behívott modellekre.



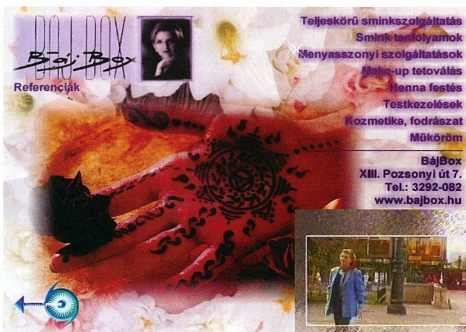
Erre a kezelőfelületre sem mondhatjuk, hogy tiszta egyszerűség jellemzi...

A korongon és a lemezhez mellékelve a számos hasznos tudnivaló és mesterfogás mellett több extrát is találunk. A program része egy szerelmi horoszkóp is, így aki híve a jövőfeltárás ezen módjának, kellemeset csemegézhet a leírások között. Némileg kézzelfoghatóbb az a bón, amely a szoftver dobozában található, és felmutatásával némi vásárlásért cserébe egyórás élő sminktanácsadáson vehetünk részt, továbbá egy ingyenes sminket is igénybe vehetünk a BájBox make-up stúdióban.



Csak akkor döbbensz rá, mi minden kell a jó sminkhez, mikor a bevásárlás végén eléd tolják az árcédulát...

A *Smink Mester* ígéretes sorozatnak tűnik, csak remélni tudjuk, hogy a női közönség is így gondolja majd. Az ötlet jó, a kivitelezés is megfelelő, kíváncsian várjuk, lesz-e *Smink Mester II.* is. **PCF**



Az ilyen bájos referenciák még a legmakacsabb kétkedőket is meggyőzik...

Smink Mester I.
5 990 Ft

Unit Kft. — (1) 388 7317
www.unit.hu

Ha csak úgy: P100, 16Mb, Win95
Ha tényleg: P200, 32Mb

Pro és kontra

- ✓ Profi sminkessel
- ✓ Számos extra
- ✓ Ügyes tippek és trükkök
- ✓ Sok videó
- ✗ A videók minősége

Vélemény

82%



Stresszoldó

A meditáció természetesebb módszer, mint a Seduxen, de mi történik, ha belép a képbe a számítástechnika is?

FURCSA EGY SZÜLEMÉNY EZ A *Stresszoldó* CD-ROM. Kézbe véve elkezdtem átnézni a fülszöveget, ahol rögtön egy ajánlás vetette rám magát: „Feloldódás és gyógyulás, egy új világ – Önmaguk felfedezése, szív és lélek sugárzik át Önök felé. Varázslatosan szép, lélekűdítő és lélekemelő... A hatás megdöbbentő: az előbb még görcsbe rándult a gyomrod az idegességtől és most kisimultak a vonásaid és nincs bajod a világgal." Hűha! Még nem láttam olyan szoftvert, ami gyógyítást sugároz – pedig biztosan így van, mert még egy doktornőt is „megnyertek", hogy a nevét adja a maszlaghoz. Az első hátborzongás tehát megvolt, irány a telepítés – elvégre is csúf dolog lenne eleve előítéletekkel hozzálátni a program indításához, úgy nem hatna a korongba sűrített lelki mágia.

Amint az kiderült, a program nem más, mint egy multimédiás körítéssel kissé felvizezett meditációs kazetta, meglehetősen siralmas szövegekkel. A lényeg az lenne, hogy a számítógép előtt ülve fogyasszuk a lelki masszázst, azaz hallgassuk a meditációt vezető hangját, miközben békés képek, videók futnak a monitoron, további nyugalomba ringatva. Igaz ugyan, hogy székben ülve nem lehet teljesen ellazulni, pedig ez lenne minden relaxáció alapja, de sebaj, a képek és videók mindent megérnek. Vagy legalábbis megérnének, ha nem lenne minden ilyen gyengén tervezett és sivár. A felület- és dobozdesign például abban merül ki, hogy mindenhol tablettaképek szerepelnek – illusztrációként és gombként is. Tényleg biztosan összepasszol a meditációval, de ezek után az ember inkább ráugrik a nyugtatós üvegre.

A „szempihentető" tartalom többféle lehet, választhatunk rossz minőségű természeti videókból, a világ legízléstelenebbül kidekorált fotóiból (a kreatív design abból áll, hogy minden hegyet-völgyet-mezőt ábrázoló fotóra ráeresztettek néhány színes lencsecsillanást), és borzalmasan gyenge mozgó animációkból. Ez utóbbiból a pálmát a tűz vitte el, ami rettenetesen művi és akkora pixelek feszítenek rajta, hogy az rettenet. Inkább álltak volna be öt percre a kandalló elé egy kamerával. Meditációs felvételekből szép mennyiség került a lemezre, biztos van pihentető értékük is (a hang legalábbis elég monoton), de az egész cseppet sem meggyőző. *PCF*



Íme a kiváló példa, hogy lehet egy békés természetfotóból két mozdulattal borzalmas giccset készíteni.

Stresszoldó 5 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Unit Kft. (1) 388 7317 www.unit.hu **Ha csak úgy:** 486, 8Mb, Win95 **Ha tényleg:** P133, 32Mb	✓ Sok meditációs szöveg ✓ Egyszerű kezelés ✗ Rettenetes design ✗ Gyenge minőség ✗ Gigászi átverés	41%

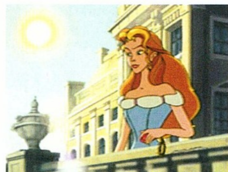
Sissi hercegnő csodálatos kalandjai

Egyedülálló akció-kaland, kifejezetten lányoknak...

SISSI ALAKJA ÁLLANDÓ KEDVENCE a hazai közönségnek, de ilyen szerepkörben még biztosan nem találkozott vele senki sem: XIX. századi Lara Croftként kell a legvadabb fizikai erőpróbákon megfelelnie, hogy beteljesedhessen szerelme Ferenc herceggel. A programban természetesen Sissit kell irányítanunk, és a történet is kellően „lányos" ahhoz, hogy végre a gyengébb nem ifjú képviselői is felfedezhessék maguknak a játékok birodalmát. Az erősen megbolondított történet valójában inkább mese, szinte minden valós alap nélkül, de ez nem baj, hiszen 6-10 évesek számára készült a játék.

A doboz ajánlása alapján inkább kalandjátékra számítottam, de a program igazi, vérbeli platformjáték, sok ugrabugrával, létrán mászással, lovaglással. Igaz, kalandelemeket is találunk: van, ahol tárgyakat kell felvenni és használni, emellett pedig szépen kidolgozott és megjelenített maga a történet. Az egyes epizódok között gyönyörű, rajzfilmes átvezető videókat láthatunk, már ez is elég vonzerőt jelenthet, hogy valaki minden akadályt leküzdve végigjátssza a programot.

Maguk a játékok közepesen nehezek, egy-egy ponton a kisebbek biztosan úgy érzik majd, hogy lehetetlen a továbbjutás, de némi gyakorlás mindenre megoldást jelent. Helyzetünket könnyítendő nincs adott számú élet, amelynek elvesztése után elölről kell kezdenünk a játékot, hanem korlátlan számú kísérletet tehetünk minden helyszínen. Egyes pályákon jó megfigyelőképességre és előre gondolkozásra is szükség lesz, így a jó reflexek bizony nem lesznek elegendőek a győzelemhez.



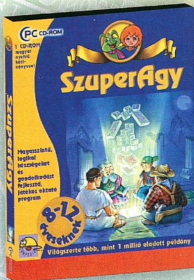
Akár egy Disney rajzfilmből is származhatna ez a képkocka, csak itt kevesebb a mókus...

A program grafikája kifejezetten kedves és gazdag, így biztosan kellemes szórakozást jelenthet a hosszú téli estékre. Az egyetlen gond talán a program rövidsége lehet, mert a történet hozzávetőleg 4-5 óra alatt végigjátszható. Igaz ugyan, hogy a már látott játékokhoz bármikor visszatérhetünk, de a leglényegesebb motiváló erő, a történet fonalának továbbvezetése ilyenkor már nincsen meg. *PCF*



Hősnőnk nem tudja, hogy az éjszakai vágta kivilágítatlan lovon kifejezetten veszélyes.

Sissi hercegnő csodálatos kalandjai 5 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Automex Kft. (1) 461 5700 www.automex.hu **Ha csak úgy:** P133, 32Mb, Win95 **Ha tényleg:** P200, 48Mb	✓ Lányoknak ideális ✓ Gyönyörű rajzfilmek ✓ Eredeti történet ✗ Néhol elég nehéz ✗ Meglehetősen rövid	81%



Szuperagy

Akár Te is lehetsz "Szuperagy"! Nem kell megijedned, nem lesz nehéz, hiszen csak játszanod kell, meg egy keveset gondolkodnod.
Játszhatsz, tanulhatsz, teszteket és feladatokat oldhatsz meg, a lényeg, hogy szeretsd a kihívásokat. Az Ágyús játék, a Mozaik, a Címerjáték, a Számrodeó, a rengeteg logikai feladat próbára teszik ügyességedet, kitartásodat és nem utolsó sorban találékonyságodat.
Ha kíváncsi vagy képességeidre, itt az alkalom: egy felhívás a nagy "logikalandra". Hajrá, kalandra fel!

8 éves kortól



A lakatlan sziget rejtelmei

Ugye szereted a rejtvényeket, a meglepetéseket, a titkokat? A lakatlan szigeten tömérdek meglepetés, titok, rejtély és legfőképpen játék vár rád, de nem ám akármilyenek, hiszen a sziget rejtelmeinek megfejtésében minden ügyességedre és okosságodra szükséged lesz!
Három nehézségi szinten próbálkozhatsz a több mint 200 játékos rejtvény megfejtésével. Ha az idővel versenyt futva mindezeken sikerül átrágni magad, akkor még ott az utolsó feladat, a kvízkérdések megválaszolása. Ha ezeken is sikeresen túljutottál, akkor már a sziget összes titkát felfedezted.
Ne hagyd ki ezt a lehetőséget!

9 éves kortól









10 éves kortól

NYELVKALAUZ SOROZAT

Kezdő és középhaladó szint!

★

Eredeti kiejtés

★

Nyelvtan

★

Számos gyakorlat, teszt

★

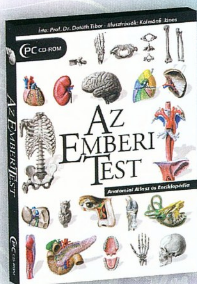
Hangosszótár

★

JÁTÉK

★

Nyomtatás



Emberi Test

Az anatómia mindig is foglalkoztatta az embereket. Ez a kiadvány egyszerű, de érdekes és látványos módon ismertet meg ezen tudományág érdekességeivel. A mindennapi életben nyújt számodra eligazítást az esetlegesen felmerülő bizonytalan kérdésekben. Nagyon hasznos segítség lesz számodra az általános és gimnazista éveid során is, főleg ha figyelembe vesszük, hogy az Oktatásügyi Minisztérium tankönyvvé nyilvánította.
Itt az ideje, hogy megismerd önmagad anatómiáját!

12 éves kortól

A fent látható szoftvereket is akár egy kattintással megvásárolhatod Online áruházunkban!

· kényelmesen válogathatsz áruházunk kínálatából
· minden DVD film árából 5% kedvezményt kapsz
· minden műsoros videókazetta árából 10% kedvezményt kapsz
· minden hardver elem árából 5-10% kedvezményt kapsz
· több mint 2000 termék közül választhatsz
· értesülhetsz akciós ajánlatainkról
· bruttó 10000 Ft feletti vásárlás esetén posta és csomagolási költséget nem számolunk fel



Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 www.automex.hu - info@automex.hu Postai utánvét: 1410 Bp., Pf. 185, Tel.: 461-5767

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Rutin

Mint a záptojás és az apróra szeletelt hagyma, úgy csapja meg szemed Rutin rovatunk bölcsességének szele.

Rutin tartalom

Bitmap különkiadás

A *Xenon 2000: Project PCF* újabb fejezetéhez érkeztünk, most már fény derül a játék struktúrájára is.

• 2. rész
• 3. rész

Egy játék programozásakor az első feladat a kialakítás kulcselemeinek meghatározása. A shoot-'em-up játékok alapjaikban egyformák – van egy űrhajó, ami egy scrollozódó háttér előtt mozog, rakétákat lő az idegen űrhajókra, legyenek azok állók vagy mozgók, és útközben mindenféle tápokat szerezhet.

A *Xenon 2000* teljes egészében C++ nyelven íródott, aminek az az eredménye, hogy minden különálló játékelemhez külön osztályokat használunk. Az osztály az adatokat és a hozzájuk tartozó függvényeket határozza meg.

Már létező osztályokból is származtathatunk újabbakat. Az eredeti osztály lesz a **Base Class** (alap osztály), az új pedig a **Derived Class** (származtatott osztály). Az új osztály természetesen új adatokat és függvényeket jelent, de ezeket átörökli az alap osztályból.

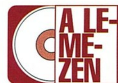
A *Xenon 2000* alap játékobjektumát színésznek hívjuk, amit a **CActor** osztály képvisel (a C++-ban mindennapos, hogy az osztály neve egy nagy C betűvel kezdődik, így megkülönböztethető más hasonló névtől, az actor pedig magyarul színészt jelent). Ez az osztály egy mozgó sprite alapjait írja le, ami képes a képernyőn mozogni és összeütközhet más színészekkel. Ebből a prototípusból további osztályokat származtathatunk:

CShip: a játékos űrhajója
CAlien: egy idegen
CBullett: egy lövedék, amit a hajó és az idegen is kilőhet
CWeapon: egy osztály, ami lövedékeket tud kilőni és az űrhajóhoz vagy idegenhez csatlakoztatható
CPickup: általános felvétel a tápokhoz és egyéb bónuszokhoz

Mivel ezek az osztályok a **CActor**-tól származnak, így automatikusan megöröklik az olyan függvényeket, amikkel egy sprite-ot a képernyőre lehet rajzolni, mozgatni bizonyos sebességgel és bármivel ütköztetni.

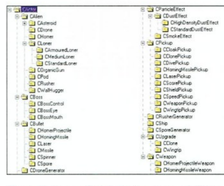
A játékban minden objektum ezektől az alap osztályoktól származik. Pél-

A *Xenon 2000* teljes egészében C++-ban íródott, így minden elemhez külön osztályt használtunk.

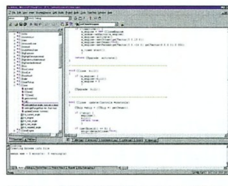


Kellékek

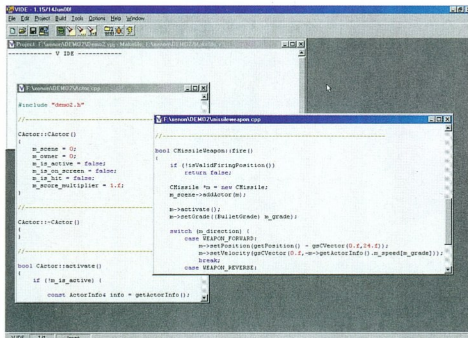
A *Xenon 2000: Project PCF* létrehozásához szükséges programok mindegyike megtalálható a CD mellékletünkön. Érdemes a múltkori cikket újra elolvasni, abból kiderül, hogyan kell telepíteni és használni ezeket az eszközöket.



Ezen a képernyőn részletesen megtalálható a *Xenon 2000*-et alkotó osztályok teljes hierarchiája. Érdekes, ugye?



A Microsoft *Visual Studio*-val gyorsabban lehet programozni, mint egy szövegszerkesztőben. Az *X2000*-hez is ezt használtuk.



A *VIDE* szerkesztő a Borland C++ fordítójával kombinálva egyáltalán nem olyan okos, mint a *Visual Studio*, de ingyenes, ezért nagyszerű lehetőség a zsebpénzből gazdálkodóknak.

dául egy olyan táp, ami lézerfegyvert ad, a **CPickup** osztályból származik és **CLaserPickup** a neve. Ha felveszed, akkor az űrhajódhoz azonnal egy **CLaserWeapon** kapcsolódik. Ehhez tartozik még a **CLaser** osztály, ami a **CBullett**-ből származtatható. Mivel a programban rengeteg különböző idegen és fegyver van, amik hasonló tulajdonságokkal rendelkeznek, ezért végül rengeteg osztályunk lesz, amit mi egyszerűen osztályhierarchiának nevezünk.

A játék valójában két részre oszlik. Írtunk egy GameSystem nevű 2D játékkönyvtárat, ez egyfajta kapocs a DirectX-hez és tartalmaz pár általános célú osztályt, mint amilyen a képernyő, a billentyűzet és a sprite, továbbá itt vannak a fő alkalmazásosztályok is, amik keretként összefogják az egészet. Ezt a könyvtárat a játék- és demoprogramok is használják.

Aztán ott van maga a *Xenon* játék kódja, ami tartalmazza a játék struktúrájához tartozó összes osztályt. Itt van az összes olyan osztály, ami leírja az összes játékbeli objektumot és még néhány olyat, amiknek az a feladatuk, hogy mindent egy összefüggő területen tartsanak.

A színészek nyomon követéséhez a **CScene** nevű osztályt használjuk. Ebben található egy lista az összes aktív színészről és benne van az összes olyan funkció, amivel a megfelelő sorrendben rajzolhatjuk fel ezeket, módosíthatjuk a mozgásinformációikat és ellenőrizhetjük az esetleges ütközéseket.



A demót elindítva már mozgathatod az űrhajódat, sőt rakétákat is eregethetsz. Ugyan még nincs kire lőni… egyelőre.

Az utolsó fő játékosztály neve **CLevel**, ez felügyeli a játék szintjének betöltődését és felállítja az új szinthez tartozó scrollozódó hátteret. De ezzel visszük be a játékba az új idegeneket is, amikor megjelennek a képernyőn. A térképszerkesztőben különleges jelöléseket helyezhetünk el (erről a következő oldalakon majd részletesen is szó lesz), beállíthatjuk az idegenek és a tápok kezdeti pozícióját. Amikor egy ilyen jelző bescrollozódik a képernyőre, létrehozza a megfelelő színészt és megjeleníti.

E havi demoprogramunk ezeket az osztályokat használja, hogy a játékos űrhajója mozoghasson és rakétákat lőhessen a képernyőn. A CD mellékletünkről indítsd el a **XenonPart2.exe** nevű programot, majd telepítsd az egészet a **Xenon2000** gyökérmappába. Indítsd el a *VIDE* szerkesztőt és töltsd be a **Demo2.vpj** projekt fájlt. Fordítsd le a programot, indítsd el (megtalálod a **\Bin\BccRelease\Demo2.exe**-ben). Az űrhajót a kurzormozgató billentyűkkel tudod irányítani és a bal oldali [ctrl] billentyűvel lőhetsz rakétát.

Ha megnézed a forrásfájlokat (a *VIDE*-ben megnyithatod a **File/Open** paranccsal), láthatod, hogy minden osztály külön **.cpp** és **.h** fájlban tárolódik. A **.h** fájl a fejléc, ami az osztály definiálását tartalmazza. Itt definiálható, hogy az osztály milyen adatokat használhat és ezeken milyen függvények hajthatók végre. A **.cpp** fájl tartalmazza a függvények tényleges definícióit.

Szerencséd volt a kóddal? Megértetted, mi mit csinál? Jó. Akkor most visszatérhetsz a játékhoz, vagy inkább lapozz a következő oldalra. *PCF*

Mi is ez az egész?

A számítógépes játékok készítésének oktatásával mindig az a legnagyobb gond, hogy a tanulóknak nagyon sok mindent kell elsajátítaniuk. Ahelyett, hogy hat hónapon keresztül arról papolnánk, hogyan kell programot írni, úgy döntöttünk, jobb, ha olyan embereknek írjuk a cikkünket, akik már ismerik a C++ nyelvet és csak egy jól megírt példára van szükségük ahhoz, hogy megismerjék a különböző technikákat. Ha C++ nyelvet szeretnél tanulni, akkor ehhez rengeteg különböző könyvet találsz.

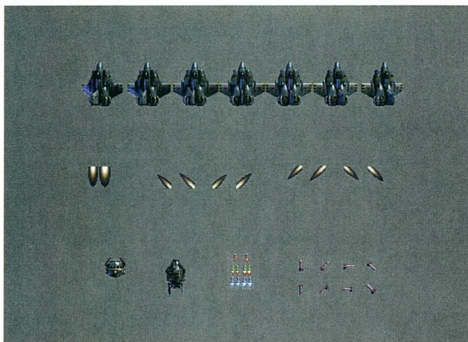
Napi munkánk során mi olyan professzionális eszközöket használunk, mint amilyen a Microsoft *Visual Studio*-ja, de ezért oda kellene adnod legalább egy karod, hogy megvehesd. Keress inkább néhány ingyenes programot és láss neki oktatóanyagunk elsajátításának. Szerencsére a Borland ingyenesen elérhetővé tette a parancssoros fordítóját, nagyjából akkor, amikor elkezdtük közölni az anyagokat. Egy ingyenes integrált fejlesztési rendszerrel együtt *(VIDE)* nagyon olcsó programozási eszköztárhoz juthatunk. Ráadásul mindez megtalálható a CD-nken is.

Már az elején két részre osztottuk a kódot: az alacsony szintű könyvtárakra, amik ellátják a Windows és a DirectX kezelésének bonyolult feladatait, és a fő kódra, ami a játék működéséért és megjelenéséért felelős.

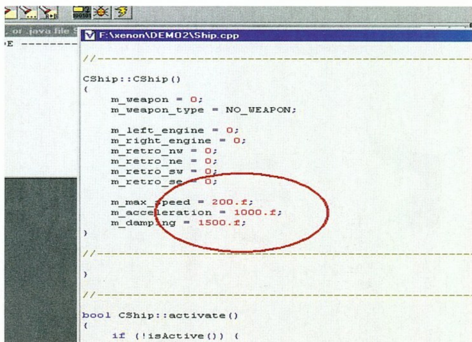
Az ilyen játékok virágkorában (nagyjából 10 éve) mindent assembly nyelven írtak. Manapság a játékok írói szinte kivétel nélkül a C, de még inkább a C++ nyelvet használják. Elég izgalmas volt egy régimódi játékot új programozási technikákkal megvalósítani. Teljesen lenyűgözött bennünket, hogy milyen rövid idő alatt létre lehet hozni egy működőképes, tökéletes játékot. Régebben ez hat hónapi munkát vett volna igénybe.

Olvass tovább!

A következő oldalakon már az is kiderül, hogy a térképszerkesztő segítségével hogyan lehet létrehozni scrollozódó háttereket.

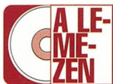


Néhány példa azokra az idegen lényekre, akiket a *Xenon 2000*-ben használhatunk. Hát nem aranyosak a kis bestiák?



Töltsd be a Ship.cpp fájlt a *VIDE*-be. Változtasd meg az űrhajót irányító egyik paraméter, például az m_max_speed vagy az m_acceleration értékét. Mentsd el, majd fordítsd újra.

Bitmap különkiadás



Most pedig következik a *Xenon 2000: Project PCF* térképszerkesztés. Erre mindenképpen szükség van, hacsak nem akarsz fehér háttér előtt lövöldözni.

• 3. rész
• 4. rész

A SCROLLOZÓDÓ HÁTTEREKET egy speciális grafikai eszközben hozzák létre, amit legtöbbször mozaik- vagy térképszerkesztőnek neveznek. Segítségével egy hatalmas képet hozhatsz létre egy csomó előre definiált mozaikképecske segítségével. Ennek rengeteg előnye van egy olyan játékban, mint amilyen a *Xenon 2000* – összehasonlítva egy nagy képpel, jelentős memóriát spórolhatunk meg, hiszen egy egyszerű mozaikszám meghatározza a kép adott részét és ezt a számot a játék futása közben megváltoztathatjuk, így eltüntethetjük vagy mozgathatjuk a háttér bizonyos részeit.

A pályát kb. 5 perc alatt végig lehet játszani – valószínűleg elsőre sikerülni fog.

Ezzel könnyebb a grafikai és pályatervezést is szétválasztani, hiszen a térképszerkesztővel gyorsan felvázolhatsz bármilyen hátteret a játékhoz, csak néhány mozaikra van szükséged, elég akkor bajlódnod a pálya befejezésével, amikor már minden működik.

A *Xenon 2000*-hez egy ingyenes, *Mappy* névre hallgató térképszerkesztőt használtunk. Ez egy nagyon jó segédprogram, amivel bármilyen méretű, mozaikokra épülő térképet létrehozhatsz, bár a dolgok egyszerűbbé tétele miatt a program bonyolultabb funkcióit most nem mutatjuk be. A *Mappy* fájlok kiterjesztése .FMP, ezek tartalmazzák a térkép szerkezetét és a mozaikok grafikáját, vagyis mindent, ami egy játékpályához szükséges.

A *Xenon 2000* háttérmozaikjainak mérete 32x32 pixel. Mivel az általunk használt képernyő 640 képpont széles, így keresztben 20 mozaikot fogunk használni, ezzel elég bonyolult pályákat rajzolhatunk. A játékban használt pálya körülbelül 600 mozaiknyi magas és kb. 5 perc alatt lehet végigmenni rajta – ami valószínűleg elsőre sikerülni fog.

A mozaikok

Ahogy a térképpel létrehozhatjuk a háttér grafikáját, ugyanígy rendelkezésünkre állnak különleges mozaikok, amikkel jelezhetünk különböző dolgokat, például idegenek vagy tápok helyét, illetve az ellenőrzőpontokat és a pálya végét.

Ebben a hónapban a demoprogrammal már megjeleníthetsz egy kétrétegű térképet és fel-le scrollozhatod. A mostani CD mellékletről indítsd el az önkicsomagoló **XenonPart3.exe** programot a *Xenon 2000* program gyökérkönyvtárában. A *VIDE*-ben töltsd be a projekt fájlt és fordítsd le a programot. Ha elindítod a programot, amit megtalálsz a **Bin\BccRelease\Demo3.exe** név alatt, akkor kétrétegnyi sziklát láthatsz, amiket a kurzormozgató billentyűkkel függőlegesen scrollozhatsz. Az [esc] megnyomásával tudsz kilépni.

Indítsd el a térképszerkesztőt (**Xenon2000\Utilities\Mappy\Mapwin.exe**) és nyisd meg a térképfájlt (**Demo3\Levels\Test.fmp**). Két ablakot látsz, a bal oldali tartalmazza a térképet, a jobb oldali pedig az előre definiált mozaikokat. Érdemes az ablakot maximális méretre állítani és a térképablakot annyira megnyújtani, hogy a térkép teljes szélessége láthatóvá váljon. Sajnos a *Mappy* ezt nem teszi meg helyetted.



Ez csak ártalmatlan dekoráció vagy a gonosz robotok az elpusztításodra törnek?

A pálya

Ha megnézed a jobb oldali mozaikablakot, akkor láthatod, hogy az első 64 mozaik a speciális gyűjtemény az idegenek, tápok és egyebek megjelenítéséhez. Ideális esetben ezt az ablakot érdemes 16 mozaik szélességűre növelni, mivel a grafikák is ilyen módon készültek. Ha lefelé haladsz, akkor meglátod a különböző furcsa és gyönyörű formákat, amikkel ezt a pályát létrehoztuk, van köztük néhány olyan is, amiket össze kell illeszteni a megfelelő hatás érdekében. Bizonyos mozaikokban lévő élénkvörös szín maszkolásra való, vagyis ez átlátszóként jelentkezik, amikor a pályát a játékban nézzük. Ez egy teljesen szokványos trükk, mivel ezt a színt ritkán használják, így segít nekünk megkülönböztetni az átlátszót a feketétől.

A *Xenon* két réteget használ. A **Layer 0** a háttérhez használatos, amivel a parallaxis hatást érjük el. A **Layer 1** az előtér rétege, ez tartalmazza a játék részleteit. A **Layers** menü segítségével lehet a rétegek között váltani.

A pálya szerkesztéséhez ki kell választani valamelyik réteget, utána a mozaikablakban a bal egérgomb segítségével egy mozaikot és aztán már csak a térképablakba kell helyezni. A legutolsó változásokat vissza lehet csinálni a [ctrl]+[Z] billentyűkombinációval, a térképablakban egy mozaikot a [P] billentyűvel lehet kiválasztani. Miután elmentetted a fájlt, a **Demo3** elindításával megnézheted az új térképet, nem kell újrafordítani! *PCF*

A jövő hónapban

Ne feledkezz meg rólunk a következő hónapban sem. Bevezetünk a *Xenon 2000: Project PCF* grafikáinak mélyebb rejtelmeibe és az idegenek animálását is bemutatjuk.



Van néhány díszlet, ami csak arra vár, hogy beleütközzön az óvatlan űrhajós.



Olyan, mint a régi teniszes játékok, ahol a téglákat kellett kiütni. Csakhogy itt nincs labda!

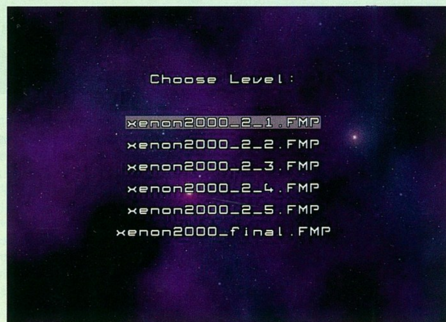
A tervezés szabályai

Amikor elhatároztuk, hogy elkészítünk egy ilyen cikksorozatot, először el kellett döntenünk, hogy milyen típusú játékról írjunk. Érdekeset, szórakoztatót akartunk, ami ugyanakkor egyszerű is... Olyan, amit egy négy főből álló csapat néhány hónap alatt befejez. Először megpróbálkoztunk a vonzó harmadik dimenziót 2D-ben előállítani. A második probléma az volt, hogy legyen valami újdonság is benne, például egy jó kis verseny vagy valami hasonló a régi 2D-s játékok közül.

A sok mérlegelés után a *Xenon*-t választottuk, úgy gondoltuk, igazán megérdemel egy kis fejlesztést, úgyhogy leporoltuk a régi Amiga gépünket és játszottunk néhány nosztalgikus menetet a *Xenon* első és második részével. A következő lépés az elképzelés dokumentálása volt (megnézheted a CD mellékleten), itt megfogalmaztuk a játék funkcióit és lehetőségeit, azután leültünk a programozónkkal és megírtuk a technikai terveket. Ezt a dokumentumot eljuttattuk a zeneszerzőhöz és a grafikushoz, akik készítettek néhány példát a játék végleges tartalmából, amivel a programozónk már tudott dolgozni.

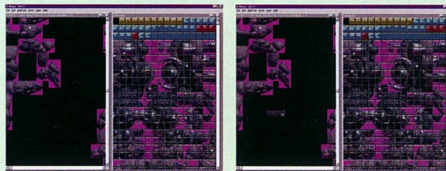
A játék külsejének befejezése után a fő feladat a pálya elkészítése lett a térképszerkesztő segítségével. Előre eldöntöttük, hogy a pályát három részre osztjuk, az űrtől egészen a bolygó közepéig, szóval a kezdeti űr szakasz befejezése után már csak az volt a dolgunk, hogy a grafikákat a lehető legérdekesebb módon átrendezzük. Ehhez elég sokat kellett kísérleteznünk, még papíron is próbálkoztunk.

Ezután jött a játék tesztelése és a pálya külsejének finomítása. A rengeteg fegyver, hajó és ellenség segítségével sikerült egy olyan játékot készíteni, ami próbára teszi és szórakoztatja a játékosokat.



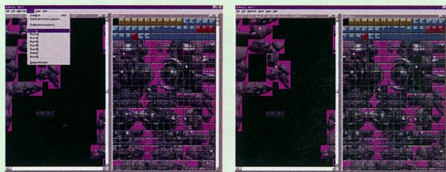
Érdemes a változtatások közben a régebbi verziókat is megtartani, hiszen így nyugodtan garázdálkodhatsz.

A megszerkesztett térkép



(1) A térképszerkesztő bal oldali ablaka mutatja a háttér térképének egyik rétegét. A jobb oldali a felhasználható mozaikokat tartalmazza.

(2) Ha egy olyan mozaikra kattintasz, ami felkeltette az érdeklődésed, akkor azt a térképre is áthúzhatod, így a háttér részévé válik.



(3) Ezután klikkelj a Brush menüre, és a megjelenő nyolc ecset közül válaszd ki a neked megfelelőt.

(4) Válaszd a Select Brush/Grab Brush menüpontot (elég, ha megnyomod a [ctrl]+[B] billentyűkombinációt), és rajzold körbe a térkép egy részletét.



(5) Most már rajzolhatsz a kiválasztott ecsettel. Ez a technika különösen hasznos, ha a háttér nagyobb részeit szeretnéd megismételni.

(6) A *Xenon 2000* két különálló scrollozódó réteget használ (Layer 0 és Layer 1 a térképszerkesztőben). Ezek egymás fölött mozognak, így keltve térérzetet.

Master Amapi 4.1

A kis vonalakból egész szép virág nőhet ki. Különösen akkor, ha az *Amapi 4.1*-ben modellezzük őket.

•2. rész
•3. rész

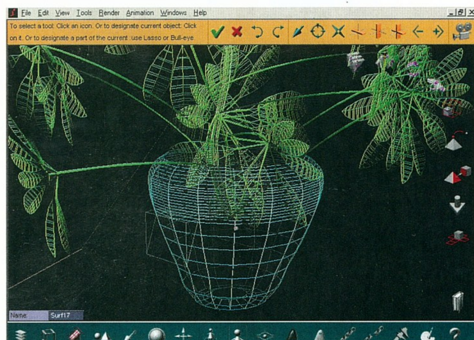
Mostanra már valószínűleg járatos vagy az *Amapi* háromlépéses tervezési elvében: szerkesztés, modellezés, összeállítás. Néhány eszközzel és ikonnal szintén köszönő viszonyba kellett kerülnöd minden kategóriából. Némelyikük már egész közeli barátod. Úgyhogy talán egy kis meglepetést fogunk okozni azzal, hogy felhívjuk a figyelmed egy negyedik, rejtett eszköztárra, ami végig megbújt az *Amapi* kezelőfelülete mögött. Legalábbis azoknak az embereknek lesz meglepetés, akik képtelenek önállóan kalandozni és felfedezni, így még soha nem nyomták meg a szóközt, ami egy negyedik eszköztárat jelenít meg. Nyomd meg most.

Ezek az eszközök is illeszkednek az *Amapi* három-meg-egy-kicsi elvébe: itt találod az animációs és renderelő eszközöket. Nem annyira meglepő, hogy az *Amapi* készítői elrejtették ezeket, ugyanis nem tartoznak a program fő erényei közé. Mindazonáltal a hozzánk hasonló dilettánsoknak az *Amapi* bőven elegendő renderelési funkcióval rendelkezik.

Nőj már fel

Mielőtt még nagyon belemerülnénk a fények és textúrák világába, érdemes lenne befejeznünk a szobanövényünket. A növényt ugyanúgy fogjuk elkészíteni, mint ahogy elkészítettük a kis levélből az egészet, vagyis a **Repeat** (Ismétlés) eszközt segítségül hívva. De először a **Rotate** (Forgatás) eszközre lesz szükségünk – ami egy összeszerelési eszköz, csak eddig még nem volt rá szükségünk. Ezzel a nagy levelet nekünk tetsző szögbe forgathatjuk. A **Rotate** paranccsal is meghatározhatunk egy középpontot, ennek használatát megtalálod a lap alján.

Az *Amapi* elegendő renderelési funkcióval rendelkezik.



Az itt látható vonalak száma szépen mutatja, milyen bonyolult modellt hoztunk létre. Ha ez összezavarna, akkor nyugodtan elrejtheted azokat a részeket, amiken nem dolgozol.

Kellékek

Az *Amapi 4.1.5* teljes verziója, amit a *PC Format* 14. számának mellékletén közreadtunk. Ha nem lenne meg, akkor gyorsan telefonálj a szerkesztőségbe egyért.

A levél szárának elkészítéséhez egy eddig még nem használt rajzeszközre, a **Helix**-re lesz szükségünk. Ennek segítségével nagyon szépen görbülő szárat rajzolhatunk, és létrehozhatjuk a megfelelő nyomvonalat a levelek elhelyezéséhez. Nagyon gyakorlatias dolog, csak egyetlen gond van vele: ha egyszer már felhasználtuk ezt a nyomvonalat, akkor az eltűnik.

Valójában csak elrejti a program a felhasználó elől. Ahogy minden normális 3D modellező programban, az *Amapi*-ban is elrejtheted a különböző objektumokat, ha már nagy zűrzavar van a munkaterületen. A különbség csak annyi, hogy a program időnként úgy gondolja, erre vagy arra többé már nem lesz szükséged, ezért elrejti azt. De ha szeretnél megjeleníteni egy elrejtett objektumot, akkor csak a **Show** eszközt kell használnod.

Az ikonok elhelyezkedése rejtélyesen hasonlít a *Pacman* szellemeihez, azaz a képernyő alsó részén, a **Control Panel**-en található a **Hide** és a **Show**. A **Hide** kiválasztása után egyszerűen csak ki kell jelölnöd azokat az objektumokat, amiket szeretnél elrejteni, majd a szokásos érvényesítés és már el is tűntek. Azonban a **Show** megnyomása után egy olyan helyre kerülsz, ahol az összes objektum valamilyen anyagtalan, fekete térben létezik. Nem éppen egy olyan hely, ahol szívesen sétálgatnánk – válaszd ki azokat a tárgyakat, amiket szeretnél megjeleníteni és gyorsan húzz el onnan.


Nézd a lombozatot. Nem rossz, főleg ha figyelembe vesszük, miből indultunk ki.

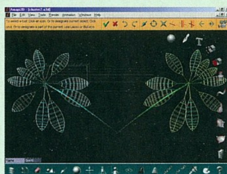

A kész munka: egy növény, üvegváza, megfelelő megvilágítás. Igaz milyen otthonos?

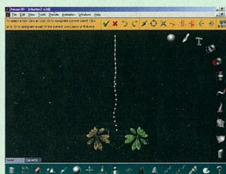
Ha a szobanövény biztonságban elkészült, akkor megteheted az első tapogatózó lépéseket a renderelés világában és elkezdheted létrehozni a felületéhez illő textúrát. Azért ne kezdjük nagyon bonyolulttal, úgyhogy maradjunk az egyszerű zöldnél.

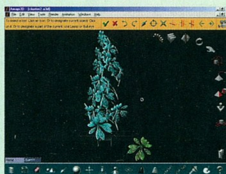
Anyagias világ

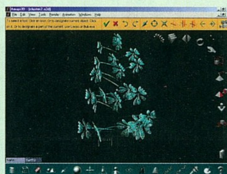
Az új textúrákat a **Materials Editor** (Anyagszerkesztő) vagy a **Shader** segítségével kell létrehozni. A **Materials Editor** két nézettel rendelkezik: egyszerű és összetett. Első megnyitáskor az egyszerű nézet jelenik meg, amiben megjeleníti azt a textúrát, amit az *Amapi* hozzárendelt a kiválasztott objektumhoz. A textúrák rétegekből épülnek fel, először az állandó vagy más néven nulladik szintű réteg jelenik meg. Ez minden, amire szükséged lesz a textúra létrehozásához. A kis mintára kattintva megváltoztathatod a színét, a mellette lévő csúszkával pedig beállíthatod az intenzitását. Az **Apply** an

A szobanövény befejezése


① Levél forgatása és tükrözése: bal oldali nézet [4], Rotate, jobb gomb és kattints a szár végére. Forgasd el 60°-kal. Első nézet [2], újra Rotate és a szár vége körül forgasd el 30°-kal az egészet. Válaszd ki a Mirror 3D-t és kattints a jobb oldalra.


② Készíts csigavonalat: első nézet, Draw, kezdd el bárhol. A [Tab] segítségével beírhatod a beállításokat, állíts be 5 cm-es sugarat, három szeletet, 100 cm-es magasságot és 21 pontot. Válaszd ki a bal oldali levelet és kattints a Repeat eszközre.


③ Jobb klikk, majd a bal szár végén klikk a középpont áthelyezéséhez. Válaszd a csigavonalat. View All [0]. Négyszer [Space] az irány meghatározásához. [Tab]. Állítsd az Offset értékét 0,5-re, így a felső levelek kisebbek lesznek. Érvényesítsd.


④ Válaszd a Show parancsot és a vonalat. Érvényesítsd. Hide és rejtsd el a levelek másolatait. 3. lépés a jobb oldali levéllel is: válaszd ki, Repeat a csigavonal mentén, [Space] négyszer, csökkenő skála az Offset 0,5-re állításával. Érvényesítés.



Saját üveggolyók gurítása

Azt nem fogjuk elmesélni, hogyan lehet egy vázát csinálni a növényedhez – ha eddig még nem tanultad meg, hogy kell egy nyomvonal mentén körkörös testet létrehozni, akkor semmit sem értettél meg az eddig elmondottakból. De rendben, azt elmondjuk, hogyan kell az üveggolyó textúráját létrehozni. Ugyanezek a jó tanácsok használhatók egy faág vagy más textúra létrehozásakor.

Válaszd ki a vázát, nyisd meg a **Shader**-t és kattints a **More parameters...** gombra a kibővített verzióhoz. Egy új réteg létrehozásához nyomd meg a **Texture 2D**-t. Az összerendelést hagyd meg **Sphere**-nek és a textúrát változtasd **Marble**-re. A **Density** határozza meg, hogy a felületre hány minta kerül – a csúszkát jobbra kell elhúzni. A **Pertubation** a minták rendszertelenségét határozza meg – ezt állítsuk 100-ra. A **Grain** a minta élességét változtatja – állítsuk ezt 8-ra, de készülj fel hosszabb renderelési időre.

A textúra színeinek számát és arányát a színtérképet (colourmap) módosításával lehet beállítani. Ez két vagy három töréspont segítségével definiálható – ezek a felette lévő kis dobozok. Minden töréspont meghatározza azt a színt, ami a színtérképen közte és a következő töréspont között jelenik meg.



A Materials Editor **bővített változata. Ismerkedni kell vele, az biztos.**

A kis színes négyzet mutatja az aktuálisan kiválasztott töréspont színét. Kattints rá és állítsd át a vörös, zöld és kék (red, green, blue) értékeket egyenként 75, 175, 205-re. Kattints a jobb oldalira és csináld ugyanezt. Kattints a szín sáv következő harmadába, hozz létre egy új töréspontot, add neki a 75, 175, 205 értékeket. Vedd ki a jelölést a **Create a gradient** sorból. Hozz létre még egy töréspontot, kapcsold ki a gradient opciót és színértéknek add meg a 25, 25, 150-et.

image (Kép alkalmazása) gomb megnyomása után behívhatsz egy képet, amit ráhúzhatsz az objektumra.

Megjegyzendő, hogy a **Materials Editor** megnyitásával kinyílik az *Amapi* fájlkezelője, a **Catalog** is, amivel elmentheted illetve behívhatod a már kész anyagokat, modelleket. Ezzel elmentheted az elemeket, aztán később nyugodtan felhasználhatod őket egy másik objektumhoz.

A **Shader** bővített változatát a **More parameters...** (Több paraméter) gombra kattintva nyithatod meg, ahol találsz oktatóanyagokat is. Kezdetnek több rétegkezelési, élsimítási és letörési opció jelenik meg. Emellett létrehozhatsz új rétegeket is és megadhatod, hogy ezek milyen hatással legyenek egymásra. Létrehozhatsz 3D textúrás rétegeket, 2D textúrás rétegeket vagy képrétegeket.



Sajna a váza nem túl valóságos közelről. Jobb, ha csak messziről nézegeted.

A 3D textúra valójában egy háromdimenziós minta, olyan, mint egy színes üveggolyó vagy farost. Abban az esetben érdemes használni, ha azt szeretnéd elérni, hogy az objektumod úgy nézzen ki, mintha egy tömör tárgyból hasították volna ki. A 2D textúra egyszerű, de összerendelést is definiálni kell hozzá, ami meghatározza, hogy ez a 2D-s textúra hogyan kerül a háromdimenziós tárgyra. A képréteg létrehozásakor szintén definiálni kell az összerendelést.

A rétegek egymásra hatását az **Operand**, **Operation** és **Balance** beállítások segítségével lehet meghatározni. Az **Operand** meghatározza, hogy melyik állandó réteg használatával definiáljuk a rétegek egymásra hatását, az **Operation** a kölcsönhatás milyenségét, a **Balance** az aktuális réteg befolyásának erősségét változtatja.

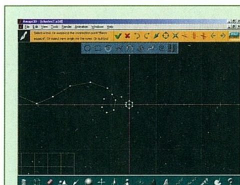
Az *Amapi* rejtelmeiben kutakodó cikkünk harmadik és egyben utolsó részének fenntartott hely már el is fogyott, de mostanra már elég ügyes vagy ahhoz, hogy egyedül is továbbléphess az *Amapi* felfedezésében. Jó szórakozást! **PCF**

Fény, csapó, tessék!

A látvány modellezésével még a csak a csata felénél járunk. A befejezett renderelt képnek a lehető legvalóságosabb és legesztétikusabb kinézetet kell adnod. A jó textúrák fontosak, de a helyes megvilágítás is ugyanilyen lényeges. Az **Animation and Rendering** palettán háromféle fényforrás található. A **Spotlights** az atmoszférát, a **Bulbs** és a **Suns** a környezeti és kitöltő fényeket határozzák meg.

A modellező és összeszerelő eszközök segítségével állíthatók és manipulálhatók a fényforrások. A **Scale** vagy a **Stretch** segítségével például módosíthatod a villanykörte befolyásolási övezetét. A fényekre kétszer kattintva szintén változtathatod a beállításaikat. Ha tényleg meggyőző renderelést szeretnél létrehozni, akkor kapcsold be az árnyékokat a fényforrásoknál. De vigyázz – minél jobb minőségűek az árnyékok, annál tovább tart a renderelés.

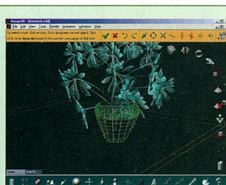
A minőség tovább javítható – szintén a sebesség rovására –, ha a **Render Settings...** ablakban az **Antialiasing** opciót 3-ra állítod.



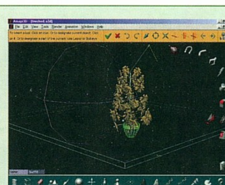
⑤ A Show **segítségével válaszd ki újra a csigavonalat. Érvényesítés. Rejtsd el az összes levelet.** Draw, **kattints a csigavonal legalsó töréspontjára. Felső nézet [5], kezdj el egy kört a (0,0,0) pontban, sugár 2 cm, pontok száma 6. Húzd a vonal tetejére.**



⑥ A szár vékonyításához nyomkodd a [-] gombot, egy kattintással lezárhatod. A Show**-val jelenítsd meg újra a leveleket. Tedd egy csoportba a** Group **paranccsal. Nyisd meg a** Shader**-t. Kattints kétszer a színmintára és állítsd át az alap zöldet.**



⑦ Készítsünk vázát egy kör, egy körvonal és az Extrude **parancs segítségével. Nyisd meg újra a** Shader**-t és használd a kék üvegszerű textúrát. A** Cube **eszközzel hozz létre egy szép nagy asztalt, amin majd megjelenítheted a virág árnyékát.**



⑧ Több pontból rendereld, válaszd a legjobbat. [Space], majd Spotlight**. Készíts a jobb első oldalra egy fényszórót, világítsd meg a növényt. Kattints kétszer, állítsd a** Shadows **értékét 10-re. A növény bal oldalára pedig tegyél egy villanykörtét.**

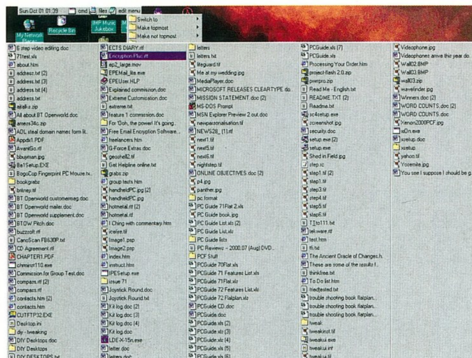
Bütykölés és matatás

A Windowsszal sosem leszel igazán elégedett, úgyhogy mi is egyre jobban belemélyedünk.

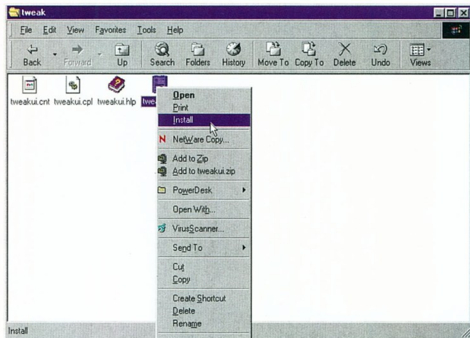
MÁR ELÉG RÉGÓTA FOGLALKOzunk a Windows különböző beállítási lehetőségeivel, testreszabásával, ami olyanná teszi, mintha nem is operációs rendszer lenne, de ezt valószínűleg nem is szeretnénk. A teljes uralom megszerzéséhez olyan más kezelőfelületekkel próbálkoztunk, mint például a *LiteStep*, és olyan új Start menükkel, mint amilyen a *NextStart*. Természetesen nem muszáj ennyire radikálisnak lennünk, ráadásul a legtöbb ember elégedett a Windows külalakjával, főleg ha néhány apróságot megpiszkálhat. Ha szeretnéd a megszokott Windowst használni, akkor is rengeteg trükkel teheted az asztalod egyedivé és most megmutatjuk azokat a buktatókat, amik hátráltathatnak.

A regisztrációs adatbázis (registry) állításával szinte bármit megváltoztathatsz a Windowsban, de ez elég trükkös dolog. A registry két fájlból áll, az egyik a **user.dat**, a másik pedig a **system.dat**. Mindkettő megtalálható a **C:\Windows** könyvtárban, mielőtt hozzányúlnál valamihez, érdemes egy mentést készíteni róluk. Ha rossz regisztrációs kulcsot változtatsz meg vagy véletlenül kitörölsz párat, akkor az eredmény katasztrofális lehet.

A registry szerkesztése elég mocskos dolog. A **Futtatás** ablakban a **regedit** parancs beírásával kezdődhet a buli. Használatakor a registryt úgy nézegetheted, mint egy mappát. A Windows beállítások megváltoztatásához hozzáadhatsz, kitörölhetsz vagy módosíthatsz bejegyzéseket. A szerkesztés előtt mindenképpen nagyon pontosan tudnod kell, mit csinálsz, szerencsére a hosszú évek alatt a Windowsos programozók is rájöttek, hogy nem mindenkinek van ideje és ereje elegendő tudást szerezni a Windows Registryről, így aztán egy csomó programot készítettek, amik elvégzik a nehezét helyetted. Még a Microsoft is tett az ügy érdekében a kiváló *TweakUI* programjával.



A *Windows PowerPro* minden fájlt rendesen kilistáz. Most pedig hová a fenébe tűnhetett? Itt kell lennie valahol...



A *TweakUI* telepítése egy kissé szokatlan. A *TweakUI*-ra kattintva a megjelenő menüből kell az Install pontot választanod.

Nem mindenkinek van ideje és ereje elegendő tudást szerezni a Windows Registryről.

A Windows minden opcióját a saját szájízed szerint állíthatod a *PowerPro* segítségével. Órákig el lehet szórakozni vele.

TweakUI

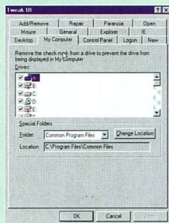
A név a Tweak User Interface (a felhasználói felület babrálása) rövidítése, és bármilyen meglepő, pont erre jó. A *TweakUI* és a Windows hosszú történettel rendelkezik. A program a Windows nagyon érzékeny részeit babrálja, ezért a Microsoft már nem támogatja, annak ellenére sem, hogy ők írták. Tulajdonképpen, ha elkezded használni az itt bemutatott programok valamelyikét, akkor magadra maradsz, legalábbis annyira, hogy a Microsoft nem fog rajtad segíteni. De mikor hívtad a segélyvonalukat utoljára? Akkor meg?

A *TweakUI* a Windows CD-jén is megtalálható, attól függően, hogy melyik verziód van. Nézd csak meg. Ha nem találnád, akkor letöltheted a legfrissebb verziót (1.33) a **www.microsoft.com/ntworkstations/downloads/PowerToys/Networking/NTTweakUI.asp** címen. Ez a verzió csak nemrégiben jelent meg és külön opció-

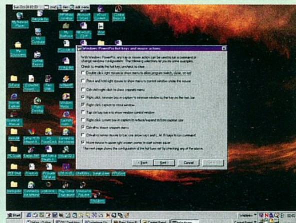
Ez az igazi paradicsom



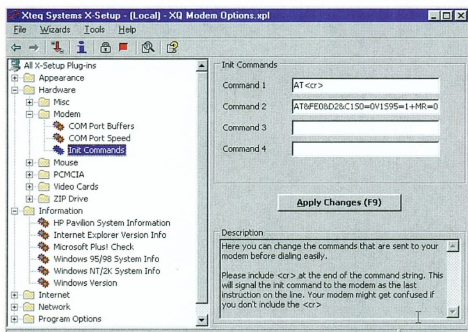
① Megmutatjuk, hogyan szerelheted fel a számítógépedet mindazzal, amire szükséged lehet a manipuláláshoz. Először töltsd le a *TweakUI*-t a Microsoft weboldaláról. www.microsoft.com/ntworkstations/downloads/PowerToys/Networking/NTTweakUI.asp



② Szerettük volna feltenni a CD-nkre is, de aztán úgy gondoltuk, ennek a Microsoft ügyvédei biztos örülnének. Szerencsére néhány másodperc alatt kész a letöltés. A telepítés után eltüntetheted azokat az ikonokat is az asztalról, amik már évek óta szúrják a szemed.



③ Most jöjjön a *Windows PowerPro* eszköztár, amivel a szokásos Windows funkciókat is használhatod anélkül, hogy a Start menüben kellene turkálnod utánuk. Ha a CD mellékletről feltelepítetted, akkor elindul a Configuration Wizard. Kövesd a lépéseket.



Azt hiszed, elég kemény vagy? Az *X-Setup*-pal olyan szinten tudod átalakítani a Windowsod, amiről eddig még álmodni sem mertél. Hajrá.

kat tartalmaz a Windows ME és a Windows 2000 felhasználóinak.

A néhány másodperces letöltés után tömörítsd ki a fájlokat a merevlemezed valamelyik új mappájába. Ebben a mappában körülnézve láthatsz egy **Tweak UI.inf** fájlt. Nyomd meg rajta a jobb egérgombot és válaszd az **Install** (Telepítés) menüpontot az előugró menüből, ennek hatására a Vezérlőpultban megjelenik egy *TweakUI* ikon. Amikor mi telepítettük, akkor a művelet felénél a program kérte a *TweakUI* CD-t, de elég volt a kitömörített fájlokat tartalmazó mappára mutatni, ezután a telepítés minden probléma nélkül befejeződött.

A *TweakUI* kezelőfelületén egy csomó füllel találkozunk, amik a különböző Windowsos elemeket takarják. Nagyon könnyen használható – csak be kell jelölni a szimpatikus opciókat. Nagyszerű dolgokat lehet a *TweakUI* segítségével véghezvinni. Például eltüntetheted azokat az unalmas ikonokat az asztalodról, amiket eddig nem tudtál letörölni, például Hálózatok vagy a Lomtár. A Scandisk állandó elindulásától is megszabadulhatsz, így egy esetleges helytelen kikapcsoláskor nem indul el magától, ami igazi istenáldása.

Windows PowerPro

Ez már egy komoly Windows felhasználóknak szánt segédeszköz és megtalálható a mostani CD mellékletünkön. Olyan sok funkció van benne, hogy azt sem tudjuk, hol kezdjük. Alapjában véve a *PowerPro* egy lebegő eszköztárból áll, ami mindenféle értékes Windows beállítási lehetőséget ad a felhasználó kezébe. Innen egyetlen egérgomb megnyomással rengeteg olyan Windows funkció elérhető, amit egyébként is használsz – Intéző, Kikapcsolás és Vezérlőpult. A képernyőkímélőt, a tapétát és a beállított emlékeztetőket is megváltoztathatod.

Annyi lebegő eszköztárat hozhatsz létre, amennyit csak akarsz, és mindegyik egy egyszerű Setup varázsló segítségével konfigurálható. A *WindowsPro* használatával egy csomó időt spórolhatsz meg a szokásos Windows feladataid közben, egy sokkal kézreállóbb környezetet hozva létre.

X-Setup

A *TweakUI* a Windows megváltoztatásában eljutott egy szintre, csakhogy az Xteq *X-Setup* programja ennél is tovább megy. Szintén megtalálod a CD mellékletünkön. Az *X-Setup* elindításakor egy megtévesztő ablak jelenik meg. Kattints a **Launch X-Setup** gombra. Ha elindult, akkor kiderül, hogy az *X-Setup* kezelőfelülete hasonlít a Windows Intézőre – a bal oldalon van egy mappákkal teli ablak, rengeteg elágazással, amikben mozoghatsz. Ezek az ágak az *X-Setup* plug-injei és még többet letölthetsz hozzájuk az *X-Setup* weboldaláról (www.xteq.com).

Ha a kiválasztott opcióban lejjebb navigálsz, akkor a jobb oldali ablakban megjelennek a lehetséges beállítások. Az *X-Setup* használatához a tapasztalt felhasználók igénybe vehetik a bal oldali navigációs megoldást, de a kezdők választhatják a rengeteg varázsló egyikét is. Azért óvatosan babráld a dolgokat, hiszen a rendszer alap részeibe is belenyúlhatsz. **PCF**



Az új, továbbfejlesztett *TweakUI* segítségével még az unalmas ikonokat is eltávolíthatod az asztalról.



Az *X-Setup*-nak köszönhetően nyugodtan beállíthatod az *Internet Explorer* eddig nehezen előkereshető funkcióit is.

Testreszabás a weben

Windows-babráló és -beállító programokat keresel? Alapjában véve rengeteg olyan weboldal van, amit érdemes ez ügyben meglátogatni. Nálunk a szerkesztőségben az aktuális kedvenc éppen a Shell Extension City (**http://shellcity.net**), itt naponta változik a beállítóprogramok kínálata. Ráadásul mindegyik teljesen ingyenesen letölthető, úgyhogy mindez egy filléredbe sem fog kerülni.

Aki viszont jobban szereti házhoz kapni a dolgokat ahelyett, hogy maga keresné meg, annak sem kell elkeserednie, iratkozzon fel inkább a Locker Gnome hírlevélre. Ez ugyanis rendszeresen rengeteg hasznos trükköt és tippet közöl, és mindig összeszedik a Windows-beállító, -manipuláló programok listáját is, természetesen az elérhetőségekkel együtt. Ha szeretnéd megrendelni, akkor látogass el a **www.lockergnome.com** címre, írd be az e-mailcímed, majd kattints a **Subscribe** (feliratkozás) gombra.



A Locker Gnome természetesen a 10-es skálán minimum 10-et érdemel.



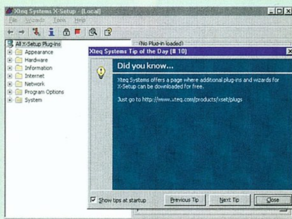
A legjobb Windows-manipuláló eszközöket a Shell Cityben találod.

Olvass tovább!

A következő oldalakon megismerheted az asztal belső világát. Csak óvatosan bánj azokkal a szájtáti ikonokkal, menükkel és programokkal, amik ebben a hihetetlen 3D-s világban szembe jönnek.



4 **Amint a *PowerPro* eszköztár megjelenik, máris egy csomó hasznos dologra használható. Például a Files menün megnyomva a jobb egérgombot megjelenik a Vezérlőpult tartalma. Sokkal jobb, mint a Start menüből kikeresni.**



5 **Ha még ez sem tenné boldoggá a megrögzötteket, akkor menjünk egy lépéssel tovább, jöjjön az *X-Setup*, ami szintén megtalálható a CD-nken. Az *X-Setup* rendelkezik pár olyan funkcióval is, amivel a *TweakUI* még csak versenyre sem kelhet.**



6 **Ezzel a három programmal gyakorlatilag megnyílt előtted a végtelen lehetőségek tárháza. De csak óvatosan. Olyan sok dolgot állíthatsz át, hogy esetleg még a Windows is megszűnik létezni. Akkor meg kezdheted elölről az egészet. Gondolom, azt nem szeretnéd.**

Belépés a harmadik dimenzióba

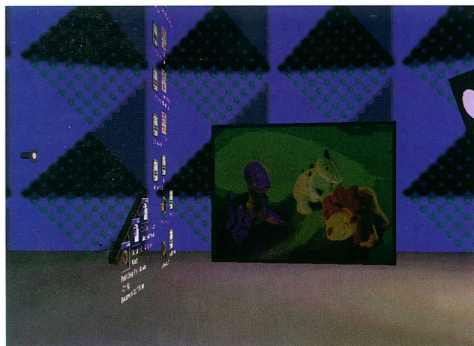
A felfedezés folytatódik. Lássuk az asztal korlátait és nézzük meg, mit lehetne kezdeni a harmadik dimenzióval. Csatoljátok be a biztonsági öveket...



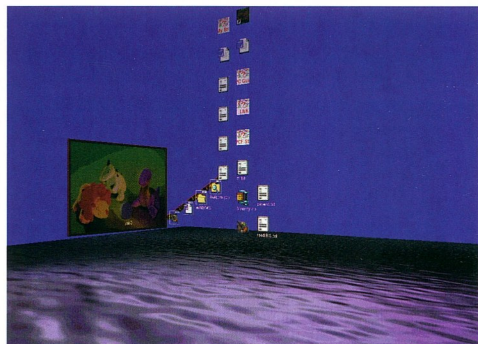
Ugye téged is elszomorít, hogy a jó kis 3D first person shooter játékok után újra az egyhangú, unalmas, megszokott 2D-s Windows kezelőfelületet kell használnod? Ugye milyen szánalmas visszatérni a 3D-s játékok szabadsága után? Nos, ha szerinted is így van, akkor a legújabb asztalkezelő segédprogramot neked találták ki. Ez a *3D Top*.

Ma már mindenkinek brutális 3D-s kártyája van, de gondolj csak bele, mire használjuk? Kizárólag 3D-s játékok futtatására. Kicsit pazarlásnak tűnik, hiszen az összes 3D-s erő ott szunnyad a gépben, mialatt szövegszerkesztésre használod. A *3D Top* segítségével kihasználhatod ezt és fantasztikus 3D-s asztalt varázsolhatsz a gépedre. A *3D Top* segítségével és az OpenGL erejével teljes három dimenzióban repkedhetsz az asztalodon.

Mielőtt használhatnád ezt az okos kis programot, OpenGL meghajtóprogramokat kell telepítened a gépedre és szükséged lesz egy 3D videokártyára is. Ha még nincs OpenGL a gépeden, akkor látogass el a **www.opengl.org/users/downloads/index.html** oldalra. Ha nem vagy biztos a dologban, akkor a **Windows/System** mappában keresd meg az **Opengl32.dll** és a **Glu32.dll** fájlokat. Ezek kellenek a *3D Top* működéséhez. Természetesen kell egy példány a *3D Top* programból, amit megtalálsz a **www.3dtop.com** oldalon. De a CD mellékletünkre is rákerült.



Itt van a teljes játékgyűjtemény egyetlen 3D asztalra sűrítve. És most mindenki egyszerre...



Itt a *Waterworld* egyik jelenetét reprodukáljuk, ahol Kevin Costner... Hopp, bocsi.

Belépés a harmadik dimenzióba

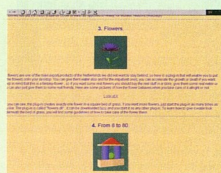
Nos, lemondunk a formalitásokról, vágjunk bele a közepébe. A *3D Top* asztalkezelő segédprogramot egyszerűen elindíthatod, ha futtatod a **3DTop.exe** fájlt – ennél az alkalmazásnál nincs szükség egyéb telepítésre. Azonban vigyázni kell arra, hogy **3DTop.exe** fájlt az asztalra csomagold ki, ne pedig valami átmeneti mappába, egyébként az asztal helyett csak annak a mappának a 3D-s nézete jelenik meg, ahová kicsomagoltad. Mivel a *3D Top* bármelyik mappával képes dolgozni, ezért nem kell zseninek lenni ahhoz, hogy rájöjj, akár az egész vincseszteredben tallózhatsz a segítségével.

Amint elindítod a *3D Top* programot, szembekerülsz az asztalod háromdimenziós változatával. A kurzormozgató billentyűkkel repülheted körbe az asztalt. A felfelé nyíllal haladhatsz előre, a lefelé nyíllal pedig hátra. Ha fel vagy le szeretnél mozogni, akkor a [shift] billentyűvel egy időben kell lenyomnod a megfelelő iránybillentyűt. Ha balra vagy jobbra akarsz nézni, akkor a bal vagy jobb nyíl fordít a megfelelő irányba. Ha balra vagy jobbra akarsz oldalazni (Strafe), akkor a [shift] billentyűt kell nyomva tartanod. Gyakorolj egy darabig, repkedj ikonról ikonra, mint egy méhecske a virágok között, vagyis ismerkedj meg a programmal, mielőtt belemerülnél a bonyolultabb dolgokba.

Most hogy ez megvan, nézzük a 3D ikonok használatát. Az összes, az asztalon lévő ikon ott lebeg szépen sorban előtted, sőt van egy 3D-s taskbar is,

Plugin-hegyek!

Igen, igaz – a *3D Top* nevű asztalkezelő segédprogram támogatja a plug-ineket. A *3D Top* weboldaláról, melyet a www.3dtop.com címen találsz, hetet is letölthetsz és kipróbálhatsz. Az első (3D Scape) segítségével térhatású objektumokat (bump-map) helyezhetünk el az asztalon. A többi plug-in különböző objektumok elhelyezésére jó, beleértve virágokat, fákat vagy akár *3D Studio* objektumokat. Ez utóbbival a lehetőségeid gyakorlatilag korlátlanok.

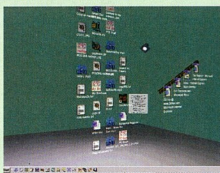


Egy plug-in segítségével a *3D Studio* objektumait is beillesztheted a *3D Top*-ba.

3D hat egyszerű lépésben



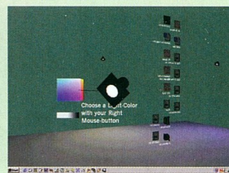
① Az első teendő a 3Dtop.exe kitömörítése az asztalra. Csak 200k helyet foglal el, így nem pazarolsz vele túl sok helyet a vinyódon. Amikor ott van, már csak el kell indítanod és az asztalod máris háromdimenziós.



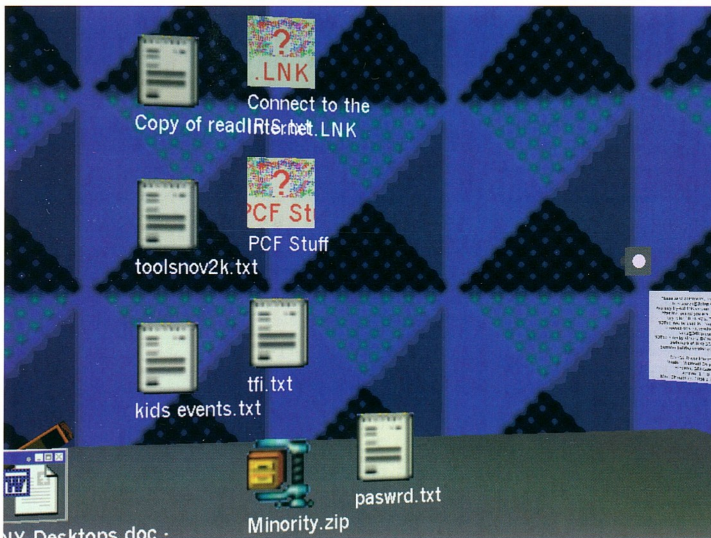
② Kezdetben egy ehhez hasonló képernyőt látsz. A 3D asztal padlóból, égboltból, lebegő ikonokból és egy lebegő taskbarból áll, amin láthatók az éppen futó programok. A kurzorbillentyűkkel járj egy kört.



③ Most vigyünk némi életet a környezetbe. Jobb gomb az asztalon, válaszd a Load Sky Paper, majd utána a Load Floor Texture menüpontokat. Válassz ki valami szép grafikát a vinyódról és az új 3D asztal máris kezd alakulni.



④ Mit ér egy szoba fény nélkül? Ideje néhány érdekes trükköt alkalmazni. Jobb gomb az asztalon és Create Light. Újra jobb gomb és kiválaszthatod, milyen színt szeretnél használni, majd jobb gomb a lámpán, Select Colour, hogy fixáld a beállítást.



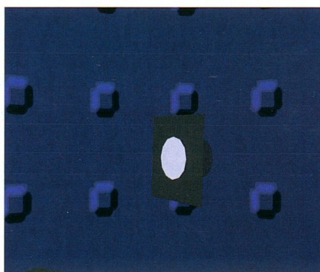
Még a legkeményebb 3D művészek szemébe is könnyeket csal, ha közelről megnézik a 3D világban lebegő ikonokat.

ami mutatja az éppen futó programokat. A bal oldali egérgombbal ezt a taskbart bárhová mozgathatod a 3D-s térben. Ehhez hasonlóan, a bal oldali egérgombbal az ikonokat is áthelyezheted. Egy program elindításához egyszerűen kétszer rá kell kattintani. Érdekes módon van néhány ikon, amit a *3D Top* nem tud létrehozni – ilyenek a **Sajátgép** és a **Lomtár**, de közelebb kerülhetsz ezekhez, ha készítesz egy C:\ ikont. Ne feledd, bármikor létrehozhatsz magadnak saját parancsikont az ilyen dolgokhoz.

A *3D Top* egyik nagyszerű funkciója, hogy képes a 3D asztal bármelyik objektumát három dimenzióban forgatni. Ha ki akarod próbálni, akkor nyomd meg a jobb gombot valamelyik ikonon és válaszd a **Spinning** (Forgás) menüpontot az előugró menüből. Ezután megjelenik egy kis nyíl, aminek segítségével megadhatjuk, hogy milyen irányba szeretnénk forgatni az ikont. Az egér megmozdításával mutathatjuk meg az irányt és az ikon már kezd is forogni. Egy figyelmeztetés, mielőtt még nagyon belemerülnél a dologba – egy ikon kitörlése a *3D Top*-ban ugyanolyan, mintha ezt a normál Windowsban tennéd, úgyhogy csak óvatosan.

Egy kis csinosítás

Az alap 3D asztal nem valami szép. Valójában egy sima zöld tapéta, ami szörnyen emlékeztet arra, amikor először bekapcsolod a géped telepítés után – egyszóval gusztustalan. Jobb gomb az asztal egy üres területén és egy zöld menü jelenik meg. Keresd meg a listán a **Sky Paper** (Égi háttér) menüpontot. Válaszd ezt, majd keress a vinyódon egy képet, amit szívesen látnál az égen tapétaként. A következő lépésben tedd ugyanezt a padlóval. Újra jobb gomb egy szabad területen, de most az **Edit Floor Texture...** (Padlókép beállítása) menüpontot válaszd.



A fények érdekes hatásokat hozhatnak létre. Viszont minél többet teszel az asztalra, annál lassabb lesz a rendszer.

Valószínűleg észrevetted már, hogy az ikonok mellett az asztalon három lámpa is látható. Bárhová áthelyezheted őket, így különböző megvilágítási viszonyokat hozhatsz létre. A színüket is megváltoztathatod, ehhez nyomd meg a jobb egérgombot a lámpán és válaszd a **Choose Colour** (Szín kiválasztása) menüpontot. A lámpák számát is beállíthatod. Egyszerűen nyomd meg a jobb gombot egy szabad területen és válaszd a **Create Light** (Fény létrehozása) pontot.

Egy kis festék

A *3D Top*-ban nemcsak a fényekkel játszadozhatsz. Jobb kattintás az asztalon, de most a **Create Painting** (Festmény készítése) pontot válaszd. A festmény egy egyszerű grafikus fájl, amivel még vonzóbbá teheted a 3D környezetet. Egy fájlböngésző ablak jelenik meg, amikor a **Create Painting**-re kattintasz. Itt megkeresheted azt a grafikát, amit szeretnél a 3D asztalon megjeleníteni. A fájlnak Windows Bitmap (.bmp) formátumúnak kell lennie.

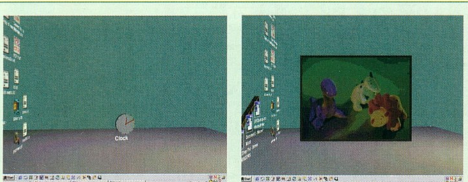
Egy csomó minden leköti a figyelmedet a *3D Top*-ban, mint ahogy azt észrevehetted. Igazából, ha nagyon rajongsz a 3D-ért, akkor nyugodtan használhatod állandó jelleggel a szokásos asztal helyett. A *3D Top* letölthető verziója két hétig működik. Ha tovább szeretnéd használni, akkor sajnos fizetned kell érte. A részleteket megtudhatod a www.3dtop.com oldalon. PCF

A 3D kulcsa

- Bal egérgomb: ha egy ikon van kiválasztva, akkor mozgathatod azt, ha nem, akkor a nézeted változtathatod meg.
- [Control] + bal egérgomb: egyszerre több objektum kiválasztása.
- [Alt] + bal egérgomb: objektumok forgatása.
- [Control] + bal egérgomb, majd utána jobb egérgomb: több objektum kiválasztása esetén a távolság beállítása.
- [Shift] + dupla kattintás: objektum alap méretre állítása (méret = 1.0).
- Fel/le nyíl: mozgás előre és hátra.
- Bal/jobb nyíl: balra/jobbra nézés.
- [Shift] + fel/le/bal/jobb nyíl: mozgás fel/le/balra/jobbra.
- Bal egérgomb, egér mozgatása, jobb egérgomb lenyomva: amikor ki van választva egy ikon, megváltoztatja annak távolságát, egyébként a nézőpont magasságát.
- Jobb egérgomb: előugró menü, színek kiválasztása.
- [Esc]/[Alt] + [F4]: vissza a Windowshoz.



A Windows alap tapétái is érdekes hatásokat hozhatnak létre, ha a *3D Top*-ban az égre feszítjük őket.



⑤ Igazán büszke lehetsz magadra, de van még pár trükk. Miért nem teszel az asztalra egy 3D-s órát? Jobb gomb az asztalon, majd Create Clock **(Óra létrehozása). Egy pillanat alatt megjelenik az asztalon egy háromdimenziós óramű.**

⑥ Az utolsó simítások – egy kicsit feldobná a puszta falakat egy 3D-s kép. Jobb gomb az asztalon és válaszd a Create Picture **(Kép létrehozása) pontot. A** Böngésző **ablakban válassz valami ízléses képet, ne olyat, mint amit mi használtunk.**

Az állapot helyzete

A böngésző alján lévő status bar, azaz állapotjelző hasznos információk megjelenítésére is használható. Megmutatjuk, hogyan kell a nézelődők figyelmét ideterelni.

AMIKOR EGY LINK FÖLÉ MÉSZ az egereddel, akkor az állapotjelző sávban a böngésző ablakának alján megjelenik a link URL címe. De megjeleníthetsz itt bármilyen, értelmesebb vagy könnyebben értelmezhető üzenetet is.

Sajnos az üzenetet sokszor nem is veszik észre a szörföző emberkék. Ebben a hónapban egy olyan scriptet mutatunk be, ami ezt az üzenetet mozgatja, animálja, így nagyobb figyelmet kérve önmagának. Az animáció jelen esetben két oldalra való ugrálás, de ez könnyedén lecserélhető más mozgásra is. Ebben a scriptben sokkal fontosabb lecke a határozatlan idejű ismétlődés megvalósítása.

Egy alap link elkészítésével kezdjük és hozzáadunk egy onMouseover eseményt is.

```
<A
HREF="http://www.pcformat.
hu"
onMouseover="prepareBounce
('Click here to go to the
PC Format magazine home
page'); "
> PC Format home page
</A>
```

Amikor az egér a link fölé kerül, akkor elindul a két idézőjel közötti script. Az összevisszaság elkerülése miatt a scripten belül csak egyszeres idézőjelet használhatunk.

Jelen esetben, amikor az egér elmegy a link fölött, meghívjuk a prepareBounce függvényt. Vessünk egy pillantást a scriptre:

```
var numspaces = 30;
function
prepareBounce(newmessage){
   for (count=0;
count<=numspaces; count++)
{
          newmessage = " " +
newmessage}
   message = newmessage;
   bounce();
}
```

A prepareBounce függvény a szóközökkel (30 darabbal) megváltoztatja az üzenetet, azaz hozzáadja az üzenet elejéhez azokat. Amikor már előkészítette az üzenetet, meghív egy másik, Bounce nevű függvényt. Ez fogja a szöveget mozgatni:

```
function bounce(){
   window.status =
message.substring(position
, message.length);
   if ((position ==
numspaces)||(position ==
0)){
   increment = 0 -
increment;}
   position = position +
increment;

setTimeout("bounce()",10);
}
```

A Bounce függvény a window.status tulajdonság segítségével az állapotjelző sávra helyezi az üzenetet. Az egész üzenet helyett azonban, a substring eljárás használatával, annak csak egy részét jeleníti meg. Ez fogja egyenként eltüntetni a 30 darab szóközt az üzenet elejéről, aztán újra visszateszi. Így hozva létre azt a benyomást, hogy a szöveg mozog.

A következő sor növeli a helyzet változót. Ezzel szabályozza, hogy hány szóköz jelenjen meg az üzenet előtt. Az utolsó sor újraindítja a Bounce függvényt, ami az üzenetet egy karakterrel balra vagy jobbra mozdítja, a mozgás irányától függően.

Itt már leállíthatnánk a scriptet, de van egy kis probléma. Ha így teszünk, akkor az üzenet az örökkévalóságig fog jobbra-balra ugrándozni. Amikor az egér elmegy a link fölül, akkor le kell állítanunk a mozgatást.

Ehhez létre kell hoznunk egy rejtett mezőt a weboldalon:

```
<FORM NAME="myform">
<INPUT TYPE="HIDDEN"
NAME="stop">
</FORM>
```

Ezután a mozgató scriptbe beszúrunk egy feltételt, ami ellenőrzi ennek a mezőnek az értékét és csak addig folytatja a script működését, amíg az érték N.

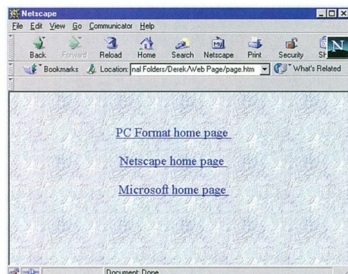
```
If
(document.myform.stop.valu
e == "N"){
setTimeout("bounce()",10);
}
```

Végül a mező értékét Y-ra állítjuk, ha az egér elmegy a link fölül. Ehhez az onMouseout eseményt használhatjuk.

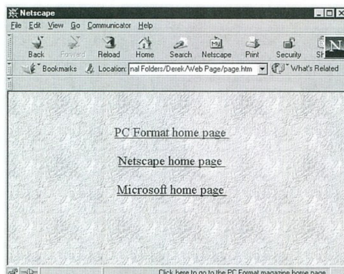
```
<A
HREF="http://www.pcformat.
hu"
onMouseover="prepareBounce
('Click here to go to the
PC Format magazine home
page'); "
onMouseout="
document.myform.stop.value
='Y'; "
> PC Format home page
</A>
```

Amikor az egér elmegy a link fölül, akkor a mező értéke Y-ra változik, így a mozgató script befejezi a működését. A script működő verzióját megtalálod a CD mellékletünkön. Jó szórakozást!

PCF



Ez az oldal szokásos linkeket tartalmaz, de amikor az egereddel az egyik fölé mész...



...az állapotjelző sávban egy jobbra-balra ugrándozó üzenet jelenik meg.

A teljes script

```
<A
HREF="http://www.pcformat
.hu"
onMouseover="prepareBounc
e('Click here to go to the
PC Format magazine home
page'); "
onMouseout="
document.myform.stop.valu
e='Y'; "
> PC Format home page </A>

<FORM NAME="myform">
<INPUT TYPE="HIDDEN"
NAME="stop">
</FORM>

<SCRIPT>

var message;
var position  = 1;
var increment = 1;
var numspaces = 30;

function
prepareBounce(newmessage)
{
   for (count=0;
count<=numspaces;
count++) {
       newmessage = " " +
newmessage}
   message = newmessage;

document.myform.stop.valu
e='N'
   bounce();
}

function bounce(){
   window.status =
message.substring(positio
n, message.length);
   if ((position ==
numspaces)||(position ==
0)){
     increment = 0 -
increment;}
   position = position +
increment;
   if
(document.myform.stop.val
ue == "N"){

setTimeout("bounce()",10)
;}
}

</SCRIPT>
```



Olvass tovább!

A következő oldalon egy olyan JavaScripttel foglalkozunk, ami véletlenszerű eljárást használ.

A véletlen hatalma

Megmutatjuk, hogyan kell véletlenszerű háttereket létrehozni. Természetesen a JavaScript segítségével.

VANNAK EMBEREK, AKIK ÚGY GONdolják, semmi nem történik véletlenül. Ők biztos sosem voltak még annál a fodrásznál, akihez a főszerkesztőnk jár. És ez még csak akkor van, amikor nem ő vágja le a saját haját. Egy kis véletlenszerűséggel érdekesebbé tehetjük az életet és ehhez a weboldalak esetében a JavaScriptet hívhatjuk segítségül.

Ebben a hónapban egy olyan scriptet nézünk meg, ami véletlenszerűen generálja egy weboldal háttérszínét. Ez több lényeges alapszabályt is bemutat, beleértve azt, hogyan kell véletlen számot generálni, hogyan lehet ezt a számot bizonyos határok közé szorítani és végül hogyan kell ezt a számot hexadecimális formába átalakítani.

Egy véletlen számot generáló függvénnyel kezdjük. Ennek alapját a JavaScript Math.random() eljárás képezi. Ez nulla és egy között létrehoz egy véletlen számot, rengeteg tizedesjegyig. Az eredményt azonban ritkán tudod felhasználni törtszám formájában. Általában inkább két egész szám közti véletlen számra van szükség. Ezért a függvényt is így hoztuk létre:

```
function myRandom(fromnum,
tonum){
  var myrand =
Math.random();
  var myrange = (tonum -
fromnum) + 1;
  myrand = myrand *
myrange;
  myrand = myrand - .5;
  myrand =
Math.round(myrand);
  myrand = myrand +
fromnum;
  return myrand;
}
```

A myRandom függvénynek két bemenő adatra (paraméterre) van szüksége. Ezek adják meg a létrehozandó szám felső és alsó határát. A függvény első sora létrehozza az alap véletlen számot. A következő sor megállapítja a végeredmény tartományát, beleszámolja az alsó és felső határt is. Vagyis a 10 és 12 közti számok esetén a variációs lehetőség három. Majd ezt a tartományt beszorozzuk a véletlen számunkkal.

Az eredmény még így is nagyon sok tizedesjegyből áll, ezért a Math.round eljárás segítségével egész számmá alakítjuk. Előtte még csökkentjük az értékét egy féllel, mivel a JavaScript felfelé vagy lefelé kerekít, attól függően, hogy melyik van közelebb. Végül a minimum határt hozzáadjuk ehhez a számhoz és megvan a kívánt érték (ha még nem sikerült leérettségizned matekból, akkor csak bízz bennünk).

Ezután szükségünk van egy függvényre, ami a normál számból hexadecimális értéket varázsol. Hexadecimális formában a 10-et A-val, a 11-et B-vel jelöljük, egészen F-ig. Ehhez a charAt eljárásra lesz szükségünk:

```
function myHex(mynumber){
  var
mychars="0123456789ABCDEF"
;
  var hexnum =
mychars.charAt(mynumber);
  return hexnum;
}
```

Ennek a függvénynek egy bemenő paraméterre van szüksége. Ezután létrehoz egy változót, ami tartalmazza a 16 különböző hexadecimális számot növekvő sorrendben, nullától F-ig. Ezután a charAt eljárással elővesszük azt a hexadecimális számot, ami megfelel a normál szám nulla és 15 közti értékének. Így a hexadecimális számot kapjuk vissza.

Minden a helyén van ahhoz, hogy létrehozzuk a <BODY> taget, együtt a BGCOLOR attribútummal:

```
function myBody(){
  var mytag = "<BODY
BGCOLOR=";
  for (count=1; count<=6;
count++){
      mychar = myRandom(0,
15);
      mychar =
myHex(mychar);
      mytag = mytag +
mychar;
  }
  mytag = mytag + ">"
  return mytag;
}
```

A <BODY> tag létrehozásával kezdjük, mégpedig ott, ahol a háttérszín hat hexadecimális számmal van megadva. Aztán készítünk egy ciklust, ami hatszor ismétlődik meg, minden alkalommal létrehoz egy számot nulla és 15 között, majd kicseréli a hexadecimális megfelelőjére.

Befejezzük a taget, hozzáfűzzük a zárójelet és visszaadjuk az egészet. Végül kiírjuk a képernyőre a document.write eljárás felhasználásával.

Érdemes megjegyezni, hogy a gyakorlatban ezzel a módszerrel kényelmetlenül sötét színeket is létrehozhatunk. Világosíthatsz rajta, ha a határokat 8 és F közé állítod. Ehhez a myRandom sorba be kell írni: mychar = myRandom(8, 15).

Ennyi az egész. A CD mellékletünkön megtalálod a teljes script működőképes verzióját. **PCF**

A teljes script

```
<HTML>
<SCRIPT>

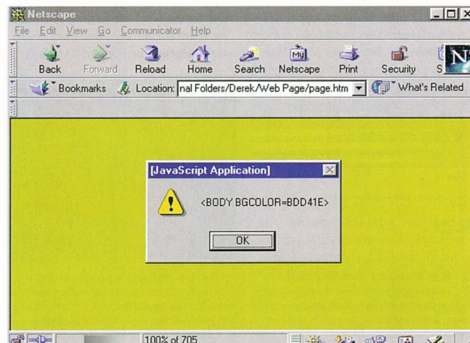
function
myRandom(fromnum,
tonum){
  var myrand =
Math.random();
  var myrange = (tonum
- fromnum) + 1;
  myrand = myrand *
myrange;
  myrand = myrand - .5;
  myrand =
Math.round(myrand);
  myrand = myrand +
fromnum;
  return myrand;
}

function
myHex(mynumber){
  var
hexchars="0123456789ABC
DEF";
  var hexnum =
hexchars.charAt(mynumbe
r);
  return hexnum;
}

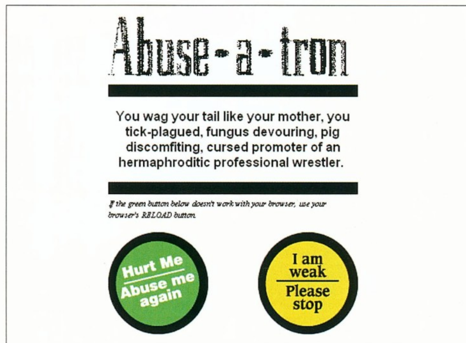
function myBody(){
  var mytag = "<BODY
BGCOLOR=";
  for (count=1;
count<=6; count++){
    mychar =
myRandom(16);
    mychar =
myHex(mychar);
    mytag = mytag +
mychar;
  }
  mytag = mytag + ">"
  return mytag;
}

document.write(myBody()
);
</SCRIPT>

</BODY>
</HTML>
```



Ez a script véletlenszerűen állítja be a weboldalad háttérszínét.



A véletlen dolgok a weben is jelen vannak, ez az oldal például véletlenszerűen inzultál.

Használd az öreg géped

Ha van egy régi géped valahol a pincében vagy a padláson, akkor most megtudhatod, mire is érdemes még használni. Porfogó helyett.



Van egy szabad géped? Másold rá az MP3 fájljaidat és használd digitális zenegépnek.

Nemrégiben a PC-k öregapjai még csak az egyetemek épületeiben léteztek, adatokat dolgoztak fel/be/ki egy zsebszámológépnyi teljesítménynyel. De a belsejükben turkálva kiderült, hogy igazi lehetőségeket rejtenek. Ott volt az valami, ami megváltoztatta a világot, amiben élünk. A számítógépek gyorsabbak, gyakorlatiasabbak és erősebbek lettek. Megtalálták útjukat az irodánkba, otthonunkba, kocsinkba és telefonunkba. Valójában annyira hasznossá váltak, hogy ma már nélkülözhetetlenek. Van, amelyik eléri rövid életének végét, ezért kénytelenek vagyunk lecserélni egy szebb, fiatalabb modellre. Olyanra, ami hihetetlen sebességgel száguld a neten, lendületesebben számolja a költségvetésünket és kegyetlenül elbánik az ellenfeleinkkel. Így aztán a régi PC-nek mennie kell.

A PC-k ma már egyre inkább afelé haladnak, hogy otthonunk középpontjába kerüljenek.

Gyalázat, hogy az idejétmúlt hardverek – idejétmúlt minden, ami hat hétnél öregebb – nagyon kis anyagi értéket képviselnek. Nem tudsz eladni egy használt PC-t úgy, mint mondjuk egy autót vagy házat, így az abból befolyt összeget sem tudod az újra fordítani.

Amikor eljön az elkerülhetetlen, egyszerűen kénytelen vagy odaadni a szomszédnak, mivel semmire, abszolút semmire nem tudod használni az ősi PC-det.

Vagy legalábbis azt hiszed. Legyünk őszinték, mindennapi használatra fogni egy 486-os gépet olyan, mint a Suzuka GP-re benevezni egy Austin Allegróval. De szemben az Allegróval, napjaink társadalmában az ősi számítógépek is megtalálják a helyüket.

A PC-k ma már egyre intenzívebben haladnak afelé, hogy otthonunk középpontjába kerüljenek. Majdnem minden *PC Format* olvasó behálózva él, zenét hallgat, játszik és könnyen valami internetes terrorista célpontjává válhat. Ráadásul a fejlett PC-dnek, aminek az alkatrészei a hálószoba ajtaját támasztják éjszaka, komoly szerepe lesz mindebben. Lehet, hogy még sosem gondoltál komolyan egy firewall, egy hálózati tárolórendszer, egy játékszerver vagy egy MP3 zenegép felállítására, de most egy második gép nem csak egy feladatot láthat el, hanem akár mindet egyszerre.

Firewall

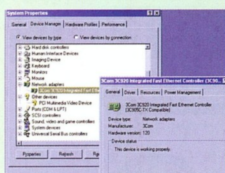
Az internet fantasztikus, de rengeteg szemétnek is otthont ad, ugyanúgy, ahogy rossz embereknek, akik nem sokat törődnek a te érdekeiddel. Ha a személyes biztonságod bástyája egy firewall, akkor a nemkívánatos vendégek, szoftverek, vírusok és makrók nagyszerűen távol tarthatók a gépedtől.

A firewall üzembe helyezéséhez hálózatba kell kötnöd a PC-ket, amit sokféle módon megtehetsz, soros kábellel (Windows 98/2000 alatt) vagy két hálózati kártyával, amiket már pár ezer forintért megkapsz. Ezeket nagyjából ugyanúgy kell telepíteni, mint a modemet. A firewall egy szoftveres rendszer, ami egy második gép az internet és az elsődleges gép között. Minden adat áthalad a firewallon, minden gyanús dolgot gyorsabban kirúg, mint Geri Halliwellt a Spice Girls albumának bemutató bulijáról. Töltsd le a *BlackIce Defender 2.1*-et a **www.cnet.com/downloads** címről, ami a telepítés és konfigurálás után úgy működik, mint egy biztonságos internetes átjáró.

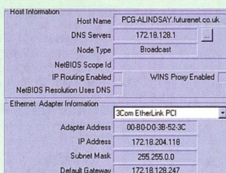
Hálózati tárolás

A tárolókapacitás ma már sokkal kisebb probléma, mint régebben volt. De mindegy, hogy 70Gb vagy 70Mb helyed van még, céges vagy otthoni felhasználó vagy, mindig vannak olyan adatok, amiket érdemes egy jól elkülönített gépen tárolni. Egy hálózati tárolórendszer szervezettséget sugároz, csökkenti a hibák lehetőségét és növeli a sebességet. Ha az adatok meg vannak osztva két, hálózatba kötött gépen, akkor először is nemcsak egy helyről érhetők el. Egyszerű. Így aztán, amikor letörlöd az elsődleges gépedről az egyik rendszerfájlt

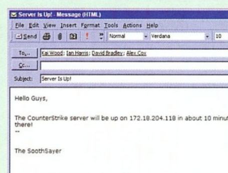
Kiszolgálás



① A szerver lehet egy külön gép, vagy egy olyan, amin játszik valaki. A dedikált szerver általában gyorsabb, de ez nem számít. Ellenőrizd, hogy a hálózati kártya és a modem rendesen konfigurálva legyen, aztán indítsd el az internetkapcsolatod.



② Nézd meg a szerver IP címét, ehhez a Futtatás ablakba írd be a winipcfg parancsot. Az IP cím négy részből áll, ez határozza meg a géped helyét a weben. A szolgáltatók állandó vagy minden csatlakozáskor dinamikusan osztott IP címet adnak.



③ Hasznos lehet a játékostársaiddal meghatározott időben valamelyik csevegőszobában találkozni, de ha ez nem megy, akkor küldhetsz e-mailt is, amiben közlöd a többiekkel a szerver IP címét, úgyhogy tudnak csatlakozni a hőstettekhez.



④ Indítsd el a játékot és a menük között válaszd a multiplay opciót. Korlátozhatod a csatlakozások számát, így biztosítva, hogy a játék megfelelő sebességgel működjön, sőt még jelszót is megadhatsz, így nem tud akárki csatlakozni.

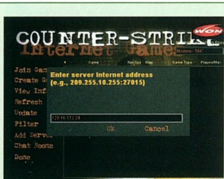
Egy dedikált *Quake* szerverrel minden kéznél van ahhoz, hogy belekezdj a tökéletes és gyors öldöklésbe.

vagy valami hasonlót, akkor a fontos fájlok még elérhetőek maradnak és a problémák is orvosolhatók. Valószínűleg rengeteg illegális MP3-ad, egy éppen készülő weboldalad vagy olyan munkád van, amit mindenképpen biztonságban szeretnél tudni. Egy második gép mindezt tökéletesen ellátja, ráadásul minimális vacakolással. Lehetővé teszi, hogy a fontos fájlokat biztonságban, biztos helyen és könnyen tárold, nem kell aggódni a helyi lemezek épségéért.

Játékszerver

Mint a *PC Format* nemes olvasója, valószínűleg játszottál már online játékot. Ott van például a *Quake* – ugye hallottál már róla? Reméljük, van néhány barátod, akikkel szívesen játszanál együtt. A második, régi számítógéped valószínűleg már nem teljesítene valami jól a legújabb 3D-s vagy sportjátékok esetében, de tökéletesen megfelel játékszervernek.

Ha valaha is játszottál online, akkor tudod, milyen fájdalmas csatlakozni – és úgy maradni – néhány internetes játékszerverhez. A késleltetés még a legjobb játékosokat is elijesztheti, és ha egyszer bent vagy, akkor mindig akad valaki, aki tiszteletlenül bánik veled. A saját játékszervered üzembe helyezése után jóval gyorsabb ping értékre és sokkal nagyobb stabilitásra számíthatsz. Te leszel a főnök, te mondod meg, milyen játékot lehet játszani és mikor, valamint azt is, hogy ki tud csatlakozni. Kirúghatod a csalókat és azokat, akik állandóan csak káromkodni tudnak. Keretes írásunkból megtudhatod, hogyan állíthatod fel a saját hálózati játékszerveredet.



(5) Már indíthatod is a játékot. Ahogy a szerver létrehozza a multiplayer játékot, a terminálok is csatlakozhatnak és indulhat a multiplayer őrület. Aztán kezdhetsz gondolkodni azon, hogy vajon használható-e egy monitor akváriumnak?

MP3 zenegép

MP3. Mindenki hallgatja. Valójában egy mostani felmérés szerint az angol számítógép-használók átlagosan 250Mb-nyi MP3 számot tárolnak a gépükön. Most azzal, hogy bemutatjuk, hogyan kell egy MP3 zenegépet üzemeltetni, egyáltalán nem szeretnénk támogatni az illegális zenemásolást vagy azt, hogy bárki az interneten közzétegyen olyat,

Gyorsabb ping értékre és sokkal nagyobb stabilitásra számíthatsz.

amit védenek a szerzői jogi törvények, anélkül hogy a szerzői jogok tulajdonosától erre engedélyt kapott volna. Szóval feltételezzük, hogy csak olyan zenéid vannak, amiket nyugodtan közzétehetsz és amikről nyugodtan tarthatsz másolatot, úgyhogy esetleg szeretnél egy MP3 zenegépet otthonra.

Az MP3 gyűjteményed, ahogy egyre jobban növekszik, egyre nagyobb helyet foglal el – helyet, amit esetleg másra is használnál. Egy *Word* fájllal ellentétben, az MP3-akat nem kell szerkeszteni, ami azt jelenti, hogy nyugodtan elrakhatod máshová, nem kell állandóan kéznél lenniük. Egy második gép tökéletes erre. Valamelyik MP3 lejátszóprogrammal máris kész az átfogó fájlkezelő rendszer, vagyis könnyedén rendezheted, kategorizálhatod a fájlokat, egyszerűen létrehozhatsz lejátszási listákat és bármilyen módon kezelheted a zenéket, függetlenül attól, hogy a helyi gépen vagy egy másikon vannak. Különösen jó lehet azoknak, akik még nem tudják megfizetni a Creative legújabb DAP tárolóeszközeit. PCF

Hogyan csatlakoztathatod a második gépet

Nem feltétlenül kell drága hálózati kártyákat vásárolnod ahhoz, hogy két számítógépet összeköss – ezt egyszerűen megteheted soros vagy párhuzamos kábellel is. Könnyen előfordulhat, hogy neked is van otthon valahol egy ilyen kábeled, de ha mégsem, akkor egy nagyobb boltban megveheted néhány száz forintért.

Először ellenőrizd, hogy mindkét gép be legyen kapcsolva, majd kösd össze őket a soros/párhuzamos porton keresztül a kábel segítségével. Most már ideje a Windowsban is konfigurálni a kapcsolatot. Ezt megteheted az operációs rendszer egyik beépített segédprogramjával, a **Közvetlen kábelkapcsolattal**. Ezt a kis programot megtalálod a **Start menü/Programok/ Kellékek/Kommunikáció** csoportban. A kapcsolat varázslón végighaladva, a gépet, amit rendszeresen használsz, állítsd guestnek, azaz vendégnek. Tedd meg ugyanezt a másik gépen is, de ne feledd, hogy annak hostként, azaz gazdaként kell működnie. Indítsd újra mindkettőt és kész a hálózat. A vendég gép a **Sajátgépen** keresztül tud a gazda fájljaiban tallózni.

WAP-ra fel!

Vannak, akik kételkednek a WAP sikerében, létjogosultságában. Szerintünk nincs igazuk, sőt...

• 1. rész
• 2. rész

A WAP – Wireless Application Protocol (Vezeték nélküli Alkalmazás Protokoll) az egyik legizgalmasabb területe napjaink internetes technológiáinak. Új és még ingadozó ugyan, de kihasználatlan potenciál van benne.

Ha WAP telefonod van, akkor az képes a WAP hálózathoz csatlakozni. A WAP hálózat különböző protokollok egységével jellemezhető, amik meghatározzák az eszközök egymással való kommunikációját. Ezeket a protokollokat a WAP Forum szabályozza (www.wapforum.org), ami egy hálózattulajdonosokból és telefongyártókból álló konzorcium.

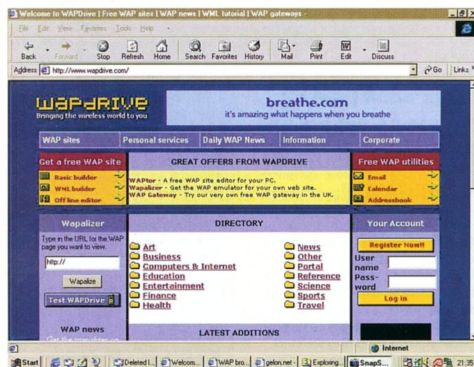


A Wap Forum minden kérdésre választ ad. Mi mindenre jó egy telefon...

World Wide WAP

A WAP protokollok különböznek a szabványos internetes protokolloktól, hiszen ezeket olyan eszközök hálózati kommunikációjához tervezték, amik csak alacsony átviteli sebességgel képesek kapcsolatot teremteni. Így az internet és egy WAP eszköz közti üzenetet le kell fordítani. Ezt a feladatot a WAP átjárók látják el, ezek alkotják a határt a kettő között.

A WAP telefonok hálózatát üzemeltető cég biztosítja a szükséges WAP átjárót, úgyhogy a fejlesztéshez neked nem kell ilyet telepítened. Ha egy WAP oldalt elérhetővé akarsz tenni, akkor csak fel kell tenned egy olyan webszerverre, ami támogatja azt. Mivel egy ilyen webszerver konfigurálása elég egyszerű, ezért valószínűleg az internetszolgáltatód már konfigurálta a sajátját. De használhatsz ingyenes WAP kompatibilis tárhelyet is, ilyen például a Wapdrive (www.wapdrive.com).



Ha az internetszolgáltatód nem tud WAP oldalakat kezelni, akkor a Wapdrive-nál ingyen tárolhatod a WAP-os oldalaidat. További részletek a www.wapforum.org oldalakon.

WAP alkalmazás

① Kezdjük a WML oldalt a következő fejléccel, amit egy szövegszerkesztő vagy fejlesztőeszköz segítségével készíthetsz el:

```
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE wml PUBLIC "-
//WAPFORUM//DTD WML
1.1//EN"
"http://www.wapforum.org/D
TD/wml_1.1.xml">
```

Általában minden WML oldal ezzel a fejléccel kezdődik, de ha nem érted, akkor sem kell aggódnod, nem kell érteni.

② Következő lépésben készítsük el a fájl törzsét (nyugodtan átírhatod):

```
<wml>
<card id="myName"
title="myText">
<p>
My first WAP site - thank
you PC Format!
</p>
</card>
</wml>
```

WML-ben a képernyő középső részén kijelzendő szöveget mindig bekezdés (paragraph) tagek közé kell tenned (<p> </p>).

③ Ezután már csak nevet kell adni a fájlnak (érdemes rövidet adni neki, hogy ne kelljen sokat gépelni), mentsd el és töltsd fel egy WAP szerverre.


A Nokia fejlesztőeszközei: ez lenne a legjobb telefon a piacon?

Különlegesség

Ha WAP oldalt akarsz fejleszteni, akkor nyugodtan elfelejtheted az összes protokollt, kivéve a WML-t (Wireless Markup Language – Vezeték nélküli Leíró Nyelv) és társát, a WMLScriptet. A WML hasonlít a HTML-hez, ez is egy tag alapú leíró nyelv, a kódját szövegként kell megírni. A WMLScript a JavaScript butított változata.

A kettő ugyan hasonlít egymáshoz, a WML-t mégis sokkal precízebben kell megírnod (valójában azért, mert a WML XML-ben, eXtensible Markup Language-ben van leírva). Először is, a WML-ben számítanak a kis- és nagybetűk. Vagyis a <p> és a <P> tag nem ugyanaz és nem lehet felcserélni őket. Például a <p> taghez kell egy </p> lezáró tag, enélkül nem megy.

A HTML-lel ellentétben, minden letöltött WML fájl egyszerre több oldalt is tartalmazhat. Ezeket az oldalakat kártyáknak (card) hívják és a pakliból egyszerre több kártyát is elküldhetsz. A fenti keretes írásban találsz egy példát, amiben bemutatjuk, hogyan készítheted el első, egyetlen kártyát tartalmazó WAP oldaladat. *PCF*

Szakszótár

Kártyák/paklik
Egy egyszerű WAP-os oldalt kártyának neveznek; így aztán a kártyák gyűjteménye pakli lett.

WAP hálózat
Olyan hálózat, ami megfelel a WAP-ban leírt protokolloknak. Ezek egyébként különböznek a hagyományos internetes protokolloktól.

WAP átjáró (gateway)
Olyan hálózati eszköz, ami a WAP hálózatot összeköti az internettel. WAP proxynak is szokták nevezni.

WAP szerver
Olyan szerver, ami WAP oldalakat tárol és tesz elérhetővé. Bármilyen webszerver egyben WAP szerver is lehet.

WML
A WAP oldalakat ebben a leíró nyelvben készítik.

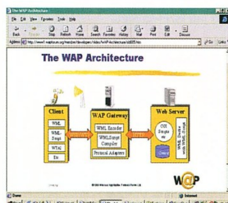
WMLScript
Programozási nyelv, amivel kliens oldali funkciókat lehet létrehozni a WML-lel együtt használva. Hasonlít a JavaScripthez.

Ezt nézd meg

Mivel a WML tag alapú, ezért a WAP oldalak fejlesztéséhez nyugodtan használhatsz valami egyszerű szövegszerkesztőt – akár a Jegyzettömb is megteszi. De ha komolyan gondolod a dolgot, akkor valószínűleg szeretnéd használni az elérhető fejlesztőeszközök egyikét. Ezek közül nagyon sok ingyen letölthető, bár valószínűleg regisztráltatnod kell magad. Ezek listáját megtalálhatod a www.anywhereyougo.com/ayg/ayg/Content.po?name=waptools/Index oldalon.



Az Anywhereyougo oldalán még WAP-os oktató anyagokat is találhatsz.



◄ A WAP Forumon hasznos útmutatásokat találhatsz arra vonatkozóan, hogyan alakítja át egy WAP átjáró a weboldalakat WAP készülékekkel értelmezhető oldalakká.

A jövő hónapban

A következő számban megnézzük a WAP site-ok alapvető műveleteit és hátrányait, valamint összehozunk egy összetettebb WAP oldalt is.

Verd át a haverokat

A klasszikus poénok ideje lejárt. Járj inkább egy lépéssel a többiek előtt. Hogyan? Megmutatjuk.

MINDENKI UTÁLJA AZ OKOSTOJÁsokat. Még ennél is rosszabb az az eset, amikor ezek az emberek a számítógéphez is értenek. Mindenkinek a terhére vannak, kérkednek a bootszektorukkal és a Registryben tett körutazásaikkal, mintha mindent tudnának a Windowsról. Ha esetleg annyira szerencsétlen vagy, hogy te is ismersz egy ilyen embert, akkor ne feledd, minél nagyobb az önérzetük, annál könnyebb lesz megtréfálni őket. Hála az interneten fellelhető ingyenes programoknak, rengeteg csínnyel lepheted meg őket. Ha szeretnél megalázni egy hackert vagy csak szeretnél leszállítani valakit a magas lóról, akkor ott van több tucat program, amivel ártalmatlan pusztítást okozhatsz a gépükön. Ne várj jövő év április elsejéig, itt az idő néhány hőstett végrehajtására.

Piszkos kópék

Minden itt leírt csínytevést mi magunk teszteltünk, ami azt jelenti, hogy egyik sem fogja tönkretenni az áldozatod gépét vagy letörölni a féltve őrzött adatait. Abban viszont biztos lehetsz, hogy jól megizzasztja őket, amikor a kis trükköcske összezavarja a gépüket. Csak rajtad múlik, hogy meddig engeded a dolgot.

Legközelebb, amikor az áldozatod feláll a gép mellől, próbáld ki a Game of The Century programot (megtalálhatod a **www.hotfiles.com** oldalon). Másold a programot egy floppylemezre és amikor nem figyel, másold át a **Start** menü **Indítópult** mappájába. A következő induláskor még a legtapasztaltabbak is szívinfarktust kapnak. Miért? A program megjelenít egy teljesen valóságosnak tűnő Intéző ablakot, amiben a c:\windows könyvtár látszik. A felhasználó egy kérdés panelt lát, miszerint szeretné-e letörölni a tartalmát – bármit reagál, a program elindítja a „törlést".

Még nagyobb riadalmat okozhat a BlueScreen képernyőkímélő (**www. sysinternals.com/bluescrn.htm**). A program néhány percenként összeomlást szimulál, mielőtt végrehajtana néhány hamis újraindulást. Annyira realisztikus, hogy még minket is átvert. Rettegve néztük, amint a Scandisk végzetes hibákat talált. Aztán a PC újra összeomlik. Az áldozat máris keresi a Windows CD-jét, hacsak nem hívod fel a figyelmét a turpisságra.

Elkaptad a fonalat?

A legjobb trükkökre azonban néha nem könnyű rájönni. Az egérsodrás csak az egyik gyöngyszem azok közül, amit a **www.lizardworks.com/pranks.html** oldalon találhatsz. Ez egy finom kis program, ami óvatosan babrálja az egér kurzorát, őrületbe kergetve a lehetséges célpontokat. Ahányszor csak leveszik a kezüket az egérről néhány pillanatra, a kurzor lassan elkezd ingadozni a képernyőn. Várd meg, amíg az áldozat kitépi az összes haját és már nyúl a Windows telepítő CD-ért, csak akkor mondd meg neki, hogy a [Ctrl] + [Alt] + [Del] gombbal kiléphet a programból. A Drifting Windows (szintén a Lizard Works terméke) egy újabb lenyűgözően mókás programocska, de ezzel nem a kurzort, hanem a programokat mozgathatod a képernyőn. Az aktív ablak öt másodpercenként egy vagy két képponttal odébb megy. A szerencsétlen felhasználó meg csak dörzsöli a szemét és vakarja a fejét. Ez aztán a jó móka!

PCF

A hat legjobb

Az itt felsorolt progikat letöltheted, ha ellátogatsz a www.lizardworks.com/pranks.html oldalra.

Kilroy

Ez a csodálatos trükk a híres rajzfilmhőst, Kilroyt jeleníti meg, amint átdugja az orrát az ablakok fölött. Telepítsd fel, dőlj hátra és figyeld, ahogy a barátod gyorsan megzavarodik.



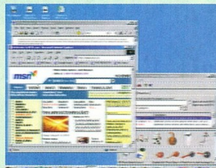


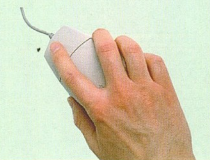
RudeCDTray

Amikor ezt a programot beindítod, akkor az áldozatod azt fogja hinni, hogy hallucinál. A program kinyitja a CD tálcáját, megjelenít egy málnaszemet, majd becsukja a tálcát.

Slipping Windows

Mi történik akkor, amikor valakinek az ablaka szép lassan elkezd lefelé araszolni? Rájössz, ha elindítod ezt a programot, amitől az alkalmazások elindulnak lefelé, amíg már csak a címsávok látszanak.





FallingIcons

A hasadat fogod fogni örömödben, amikor figyeled az áldozat ikonjait lehullani az asztalról. Nyugodtan visszahúzhatja a helyére szerencsétlen az ikonokat, de egyik sem fog ott megmaradni.

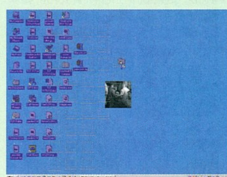
ButtonShyMouse

Kattintani szeretnél, de nem tudsz. Valami baj van a csuklóddal? Elromlott az egered? A ButtonShyMouse elindítása után az egér kurzora szégyenlősen eloldalog az ablakok gombja fölül.

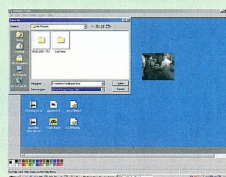
Earthquake

Nem nehéz kitalálni, hogy ez a program mire jó – felbolydulást okoz a számítógépben, a Windows elkezd morajlani, a képernyő pedig rázkódni. Még egy apró remegés is van a végén, így aztán teljesen élethű a földrengés.

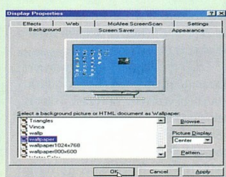
A legrégibb trükk®



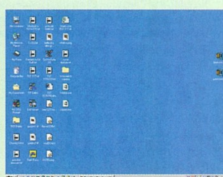
① **Zárd be az áldozat gépén az alkalmazásokat, majd készíts egy fotót az asztaláról a [Print scrn] gomb megnyomásával. Ezután hozz létre egy i nevű mappát az asztalon és az ikonokat húzd át ebbe.**



② **Ezután indítsd el a *Paint*-et, majd Beillesztés és a kivágás eszközzel vágd ki a kép aljából a taskbart. Mentsd el az asztalról készített módosított fotót a c:\windows mappába bitmap formátumban.**



③ **És a lényeg, amivel tutira átverheted az áldozatot. Jobb gomb az asztalon, válaszd ki a Tulajdonságok menüpontot. A Háttér fülnél válaszd ki az elmentett fájlt és állítsd be tapétaként.**



④ **Nincs más dolgod, mint hátradőlni és várni a megzavarodott felhasználó reakcióit. „Nővér! Minden ikont látni, de nem lehet rájuk kattintani!" Zavarodott kiabálás, káromkodás és így tovább.**

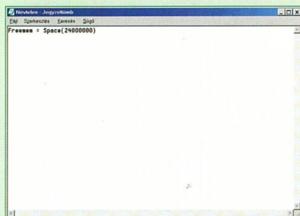
Szabadítsd fel a memóriát

A rendszered sokkal jobb lehet, ha ezzel a scripttel felszabadítod a memória tartalékait.

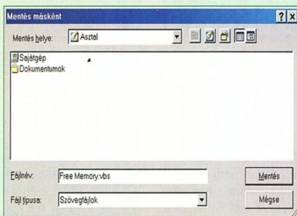
A WINDOWS EGYIK LEGROSSZABB szokása, hogy képes felfalni a memóriát. A probléma akkor keletkezik, amikor multitasking rendszerben bezárjuk és újraindítjuk az alkalmazásokat – vagyis használjuk a gépünket. Egy program bezárásakor nem felszabadítja a memóriát, hanem fenntartja a maradékot. Ennek eredményeképpen a rendszer lelassul, esetleg lefagy.

Vannak segédprogramok (pl. *TweakAll*, *Mem-Trax*), amik figyelmeztetik erre a Windowst, amikor már kezd nagyon lelassulni. De ezek is memóriát és processzoridőt foglalnak le, úgyhogy csak tovább nehezítik a dolgot. A másik lehetőség, hogy írsz egy Visual Basic scriptet, amivel felszabadítod a memóriát anélkül, hogy további programokat futtatnál. Most megmutatjuk, hogyan írhatsz ilyen scriptet. Ha használni akarod, csak duplán rá kell kattintanod.

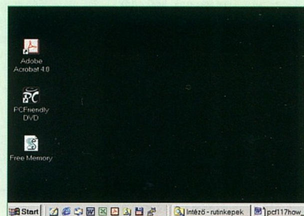
A scriptben lévő 24000000 arra a memóriamennyiségre utal, amit megpróbálunk felszabadítani (24Mb). Ezt a számot addig növelheted, ameddig csak akarod, feltéve, hogy van annyi a gépedben. Alapszabály azonban, hogy sose próbálj a gép memóriájának felénél nagyobb mennyiséget felszabadítani, különben a Windows egy Script Execution Errort produkál. A Windows 95-öt használóknak szükségük lesz a Windows Scripting Engines 5.5-re vagy ennek nagyobb verziójú változatára (Win98-ban benne van), ezt az *Internet Explorer* legújabb verziójának (5.x) letöltése után feltelepíthetik.



① **Indítsd el a Jegyzettömböt és írd be a következőket:** FreeMem = Space(24000000)



② Fájl **menü,** Mentés másként, Mentés helye, **majd** Asztal **és mentsd el a programot** Free Memory.vbs **néven.**

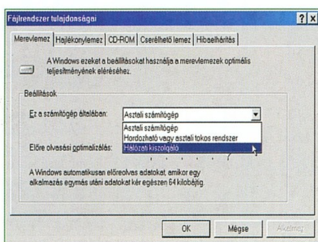


③ **Ha a Windows elkezd bohóckodni, elég kétszer rákattintanod a** Free Memory **ikonra az asztalon.**

PC tuning

Ha elég sok memória van a gépedben, akkor felgyorsíthatod a merevlemezed. Csak olvasd el a cikkünket!

Három évvel ezelőtt, amikor a Windows 98 megjelent, 32Mb memória (főleg, hogy még elég drága volt) tökéletesen elegendő mennyiségnek tűnt egy elfogadhatóan működő otthoni számítógépbe. Napjainkban azonban a 64 az alap, de nem ritka az 512 Mb memóriával felszerelt gép sem, így aztán a Windows 98 lemezkezelési alapbeállításai elég elavultak lettek.



Állítsd a PC-d alapbeállításait a Hálózati kiszolgáló**-ra.**

Ha a gépedben 64Mb memória van, akkor egyszerűen felgyorsíthatod a merevlemezt és a lemezműveleteket, ha átállítod a számítógép szerepének beállítását **Asztali számítógépről Hálózati kiszolgálóra**.

Ezt megteheted a **Start/Beállítások/Vezérlőpult** ablakban a **Rendszer** ikont kiválasztva és fölül a **Teljesítmény** fülre átváltva. Itt kattints a **Fájlrendszer** gombra. Ezután nyomd meg az **Ez a számítógép általában:** sor mellett lévő nyilat, válaszd a **Hálózati kiszolgáló** sort és kattints az OK-ra. Zárd be a **Rendszer tulajdonságai** ablakot és indítsd újra a géped.

Ha Windows 95 van a gépeden és a számítógép minőségének átállítása után nem érzékelsz változást, akkor el kell indítanod a Registry Editort (jobb oldali írásunkból megtudhatod, hogyan). Keresd meg a **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\FS Templates\Server** sort és külön-külön állítsd át a NameCache és PathCache értékét a9 0a 00 00 valamint 40 00 00 00 értékre.

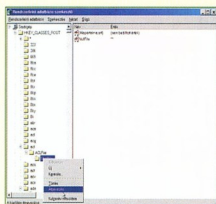
Tiszta menük

Unod már, hogy olyan lassan jelenik meg az Új almenü? Kopaszd meg a Registry Editor segítségével...

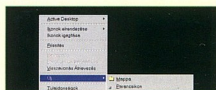
Egy új mappa létrehozásának legkönnyebb módja, ha az Intéző jobb oldali ablakában egy szabad területen megnyomod a jobb gombot és az **Új** pont alatt a **Mappát** választod. A legkönnyebb, de nem a leggyorsabb. A Microsoft lehetővé teszi a programok telepítőjének, hogy ebbe az **Új** almenübe betegyenek pontokat, csakhogy minden elem a Registry különböző helyén van, ezért a megjelenítése egyre hosszabb időt vesz igénybe.

Egyáltalán nem elfogadható, hogy egy ilyen menü megjelenésére kelljen várni, amikor csak egy új mappát szeretnénk elkészíteni – különösen akkor, ha sosem használod ezt a menüt másra (sokkal kézreállóbb a program elindítása a Start menüből, majd abban az **Új dokumentum** választása).

Ha el akarod távolítani ebből a menüből az elemeket, akkor egyszerűen ki kell törölnöd a hozzájuk tartozó registry kulcsokat. Indítsd el a Registry Editort (a **Start** menü **Futtatás** ablakába be kell írnod a **regedit** parancsot), nyomd meg a [ctrl] + [F] billentyűkombinációt, majd a megjelenő ablakba írd be a **ShellNew** szöveget és nyomd meg az [enter]-t. Az eredmény megjelenése után nyomd meg a jobb gombot a **ShellNew** soron, válaszd az **Átnevezés** parancsot és új névnek add meg a **ShellNewOld** szöveget. Nyomd meg ismét a [ctrl] + [F] billentyűket és folytasd. Ha mindegyikkel végeztél, lépj ki a szerkesztőből és próbáld ki újra az **Új** menüt.



① **Gyorsabb menükhöz nevezd át a** ShellNew **kulcsokat a Registryben.**



② **Az új menü nemcsak gyorsabban töltődik be, de sokkal átláthatóbb is.**

Bármilyen méret, bármilyen szín

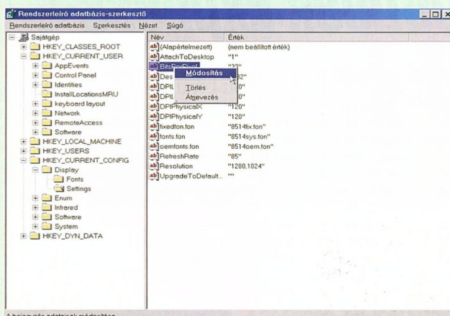
Ha te is így belebabrálsz a regisztrációs adatbázisba, akkor könnyen kihozhatod a maximumot a videokártyádból.

A Windows 1280x1024-es felbontásnál maximum 32 bites színmélységet engedélyez, ami természetesen a legtöbb ember céljának megfelel, de ha épp megvetted a legújabb videokártyát és hozzá valami szuper monitort, akkor lehet, hogy kevésnek találod. A drága eszközöket is ki tudod használni, csak ehhez egy kicsit bele kell turkálni a Windows registryjébe.

A Registry Editorral akár 96 bites színmélységet is elérhetsz, és ehhez olyan felbontást használhatsz, amilyet csak akarsz (amilyet tud a monitorod). Ez 6.277101735387e+57 különböző színt jelent, ami egyébként több, mint ahány részecske az univerzumban van. Vagy valami ilyesmi. Mielőtt még elkezdenéd előásni a monitor és a videokártya kézikönyvét, jobb, ha megnézed az ajánlott értékeket.

A szükséges regisztrációs kulcsok minden Windows verzió esetében mások. A Windows 9x/ME használók, miután elindították a Registry Editort (Start/Futtatás, majd **regedit** és OK), keressék meg a HKEY_CURRENT_CONFIG\Display\Settings sort. Ezután a jobb oldali ablakban jobb gomb a BitsPerPixel soron, majd a megjelenő menüből **Módosítás**. A megjelenő ablakban írd be az új értéket. Ugyanez a Resolution sorral, majd újra kell indítani a gépet, hogy az új beállítások érvénybe lépjenek.

Windows 2000 esetében ez egy kicsit komplikáltabb. Indítsd el a regeditet, aztán keresd meg a HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\HardwareProfiles\000x\System\CurrentControlSet\Services\[a videokártyád neve]\Device0 sort. Majd jobb gomb a Default.Settings.BitsPerPixel soron, és ezután módosíthatod a kívánt értékre. Ugyanezt meg kell tenni a HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\HardwareProfiles\000x\System\CurrentControlSet\Services\[a videokártyád neve]\Device0\Mon80000000 sorban is. Végül keresd meg a HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\HardwareProfiles\000x\System\CurrentControlSet\Services\[a videokártyád neve]\Device0\VGASave\Device0



A Registry Editorban 32, 64 vagy 96 bites színmélységet is beállíthatsz. Akármit, csak a videokártyád bírja, úgyhogy nézd meg előbb a leírását.

sort és módosítsd a (Default) értékét 16-ra.

Ezek a beállítások lényegesen nagyobb szabadságot adnak, mint a normál képernyőtulajdonságok ablak, de még mielőtt bármihez hozzányúlnál, bizonyosodj meg arról, hogy a gépedben lévő hardverek bírni fogják az új beállításokat. Arra is figyelj, hogy a felbontás átállításánál mindig jó arányt használj a vízszintes és függőleges értékek esetében (1:1.3r).

Dr Watson

Windowsos hibakeresés egy rejtett segédprogrammal.

Ha a számítógéped rendszeresen lefagy, illegális műveletre hivatkozik vagy memóriahibával elszáll, igénybe veheted a kevesek által ismert *Dr Watson* nevű segédprogram tudását. A Windows 98 normális telepítésénél ez a program is felkerül a gépedre, elindítani a **Start/Futtatás** ablakban tudod, ha beírod, hogy **drwatson**, majd a jobb oldali rendszer tálcában megjelenő ikonra kétszer rákattintasz.

A *Dr Watson* segítségével a rendszeredben felmerülő bármilyen problémát megkereshetsz és esetleg megoldhatsz. Első indításakor lefuttat egy tesztet és felsorolja a lehetséges hibákat, illetve azok javítási módszerét. Részletesebb információhoz a **Nézet** menüből ki kell választanod a **Speciális nézet** pontot. Így már minden információt megtudhatsz a rendszerről és az erőforrásokról – a minden valójában azt jelenti, amiben a telepített oprendszered különbözik a többi emberétől. Megmondja, milyen programok, eszközmeghajtók, modulok és .dll fájlok futnak a gépeden, mekkora a .temp és a .swap fájlok mérete és mi töltődött be a rendszer elindulásakor.



Engedd a *Dr Watson*-t, hadd hozza rendbe a beteg rendszeredet, mint egy jó nővérke.

Ha még így sem sikerült rájönnöd a probléma okára, akkor használhatod a *Dr Watson* beépített pillanatfelvétel-készítő funkcióját, amivel elmentheted a gépedre az aktuális konfigurációs információkat. Ez a rendszerfotó a program elindulásakor automatikusan elkészül, csak annyit kell tenned, hogy a **Fájl** menüben a **Mentés** pontot választod. Ezután már csak el kell küldeni a .log fájlt e-mailben a Microsoftnak és megvárni a válaszukat. Probléma megoldva.

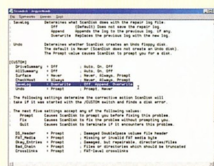
Scandisk

Tüntesd el örök időkre a Scandisk teljesen használhatatlan eseménynaplóját.

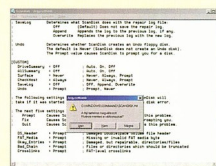
A Scandisk minden alkalommal automatikusan elindul, ha a Windowst valamilyen oknál fogva nem sikerült rendesen leállítanod (vagyis szinte mindennap). Elég soká tart, szegénynek a művelet, különösen, ha nagy merevlemezed van, de érdemes kivárni, hacsak nem akarsz még több lefagyást. Bármit is teszel, a Scandisk minden elindulásakor generál egy **Scandisk.log** fájlt, vagyis még több időt kell ezzel töltened, hiszen ezt érdemes azonnal a kuka felé küldeni. Céltalan. Ha követed az itt leírt lépéseket, akkor a Scandisk soha többé nem készít .log fájlt.



① Indítsd el a Windows Intézőt, keresd meg a Scandisk.ini fájlt a C:\Windows\Command mappában, kattints rá kétszer. Ha a Jegyzettömb nem indulna el automatikusan, indítsd el manuálisan és nyisd meg benne ezt a fájlt.



② Keresd meg lefelé a [CUSTOM] részt és írd át a SaveLog=Append sort SaveLog=Off sorra.



③ Kilépés, majd a megjelenő kérdésre válaszolj igennel, így el is mented a módosításokat.

Testreszabjuk az *Outlook Express*-t

Egyéni jelleget adhatsz a leveleidnek az *Outlook Express*-ben, a ritkán használt Levélpapír funkcióval.

Az *Outlook Express* levélpapírmintái kiemelkedően rondák, így aztán nem igazán bátorítanak az egyébként praktikus funkció használatára. Természetesen nem kell a felkínált mintákhoz ragaszkodni – egyéni összeállításokat is tervezhetünk. Az *Outlook* levélpapírjai egy képből, a betűtípus jellemzőiből, a háttérszínből és néhány igazítási utasításból állnak – a beállítások elvégzését a Levélpapír varázsló segíti.

A varázsló elindításához az *Outlook Express* főmenüjében kattintsunk az **Eszközök/Beállítások** menüpontra, majd a **Levélírásra.** A **Levélpapír** résznél pipáljuk ki a **Levél** dobozt, nyomjuk meg az **Új létrehozása...** gombot és kövessük a varázsló utasításait. Az összes népszerű grafikai fájlformátumot használhatjuk, de nyilvánvaló okokból a gif-hez és a jpeg-hez hasonló tömörített képek jelentik a legjobb választást – önmagában is iszonyatosan idegesítő egy 10Mb-os értelmetlen csatolt fájl, de ez fokozottan igaz egy látványos, ám 10Mb-os levél-háttérképre.



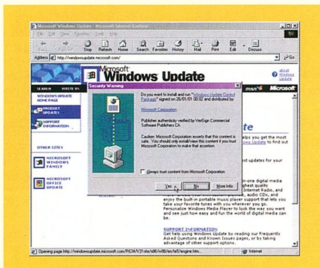
Dobd fel az *Outlook Express*-es e-maileket egy szép fejléccel.

Frissítés felsőfokon

Microsoft javítások és frissítések automatikus letöltése.

A Win98 Windows Update varázslójának segítségével megszabadíthatjuk magunkat a Windows-frissítések utáni örökös vadászattól. A szükséges URL a Start menü tetején található. Ha rákattintunk, az *Internet Explorer* csatlakozik a Windows Update weboldalhoz és telepíti a *Windows Update Control Package* nevű segédprogramot.

Miután a program feltérképezte, mi hiányzik a rendszerünkről, a weblap felsorolja a szükséges letöltéseket. Fontos megjegyezni, hogy a varázsló csak akkor működik megfelelően, ha az internet biztonsági beállításoknál a zóna biztonsági szintje közepesre vagy alacsonyra van állítva (**Vezérlőpult/Internet beállítások**).



① **Kattints a** Start **gombra és válaszd a** Windows Update **menüpontot.**

② **Az *Explorer*-ben a** Windows Update **weboldalon kattints a** Termékfrissítésekre, **és a** Biztonsági figyelmeztetésnél **válaszd az** Igent.

Weboldal-készítés

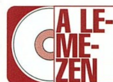
Ne csak álldogálj a pult mellett a többieket figyelve! Az internet-party már beindult, és ideje, hogy a *PC Format*-hoz csatlakozva te is belevesd magad a közepébe.

• 1. rész
• 2. rész
• 3. rész

MINDANNYIAN MÁS SZEREPET játszunk az internetes forradalomban. Míg valakik tökéletesen elégedettek azzal, hogy megtalálják és megszerezzék azt, amire szükségük van, a felhasználók egy másik csoportja hallatni akar magáról. Manapság már minden második Béla, Irén és Józsi saját oldalt tesz fel a netre. Akár egy klub vagy egy szervezet szeretne nyilvánosságot, vagy fórumot egy adott szakterület kérdéseinek megvitatására, vagy csak szeretnének bemutatkozni, a website tökéletes eszköz erre – és bárki készíthet egyet. Ez azt jelenti, hogy még te is...

Az elkövetkezendő három hónapban kirángatunk a cyberspace fentebb említett bárpultja mellől, és segítünk megtenni az első lépéseket, hogy aztán belevethesd magad a forgatagba. Megismerkedhetsz az összes fogalommal és hasznos tudnivalókat szerezhetsz mindenről, a web alapvető építőelemeitől kezdve a csengőkig és animációkig, amelyek kiemelik az oldaladat a tömegből. Bemutatjuk a nyelvet, amely összefogja az egészet, elmagyarázzuk a hátterét, azt, hogy mire lesz szükséged a kezdéshez, és együtt teszszük meg a saját oldalad elkészítéséhez vezető első lépéseket.

Na, itt az ideje, hogy induljunk. Nézd meg a tükörben, hogy minden tökéletes-e, és irány az éjszaka...



Kódolj

Mikor csatlakozol PC-ddel az internetre, valójában egy számítógépes hálózat részévé válsz, amelyen keresztül elérhető a World Wide Web – ez dokumentumok millióinak folyamatosan formálódó gyűjteménye, amelyet egy közös nyelv köt össze – a HyperText Markup Language, röviden HTML.

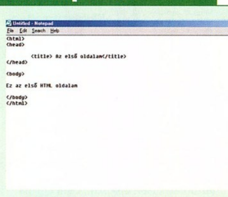
A World Wide Web megalapítója, Tim Berners-Lee kísérleti fizikus, a HTML első verzióját a nyolcvanas évek közepén készítette el. Berners-Lee egy olyan nyelv alapjait kívánta lefektetni, amely lehetővé teszi számára egy összekapcsolt információs rendszer létrehozását egy adott számítógép-hálózaton. Akkoriban már létezett egy dokumentum-leíró nyelv, az SGML, de néhány számítógép esetében túl összetettnek bizonyult. Berners-Lee ezt használta fel alapként, hogy egy egyszerűbb nyelvet készítsen; azt akarta, hogy a HTML-ben leírt dokumentumok tetszőleges platformon az úgynevezett böngésző szoftver segítségével megjeleníthetők legyenek.

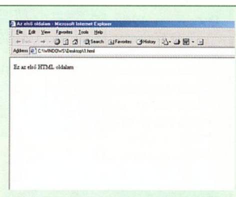
A HTML első verziója nagyon kezdetleges volt a mostani oldalak mögötti kóddal összehasonlítva. Az 1.0-s verzió képes volt egyszerűen formázott szöveget tartalmazó dokumentumok csatolá-



A Rage (www.rage.co.uk) Flash segítségével színesíti az oldalát – ezt később te is megtanulhatod.

Első lépések





① **Nyisd meg a Notepadet, és készítsd el HMTL sablonodat a három keret tag beágyazásával. Innen tovább haladva a <BODY> tagek közé írt szöveggel folytatjuk. Hozz létre egy új könyvtárat (mappát) és mentsd el a fájlt** pageone.html **néven.**

② **Indítsd el a böngésződ, a** Fájl (File) **menüből válaszd a** Megnyitás (Open) **menüpontot, majd keresd és nyisd meg az újonnan létrehozott** pageone.html**-t – és íme, itt látható első HTML oldalad!**

Nézz körül!

Hatalmas méretű HTML dokumentumbázis áll rendelkezésedre, hogy továbbfejleszd tudásod. Itt a mi tanácsainkat olvashatod arra vonatkozóan, hol érdemes keresni.

Ha inkább a papírformátumért lelkesedsz, hiszen azt magaddal viheted az ágyba esti kakaód, söröd stb. mellé, mindenképpen böngészd át a **http://vizsla.origo.hu/katalogus/001/682/index.html** oldalt, ahol az online dokumentumokon kívül számos szakkönyv címét is megleled.

Ezek persze jobbára angol művek fordításai, de elvétve akad azért köztük magyar munka is.



World Wide Web Consortium
www.w3.org/markup/
Ez a szervezet fejleszti a HTML alapvető elemeit és specifikációját. Az oldal bepillantást nyújt a HTML történetébe, és olvashatunk a tervezett fejlesztésekről illetve javaslatokról is.



HTML Station
www.december.com/html/
A HTML Station egy hihetetlenül átfogó online HTML információforrás, megtalálható rajta minden a lépésről-lépésre bemutatóktól kezdve a legelemibb példákon keresztül a fejlett technikákig.



The Web Developer's Virtual Library
www.wdvl.com/webref/help/begin.html
Felbecsülhetetlen értékű online forrás a webfejlesztőknek, igényes, kezdőknek szánt résszel. Találhatsz még háttér-információt a HTML-ről, valamint segítséget első site-od elkészítéséhez és fejlesztéséhez.

Hihetetlen, mi mindent meg lehet valósítani csupán HTML és GIF képek segítségével...

sára, de a böngészők fejlődésével a HTML-ben is egyre összetettebb elemek jelentek meg. A jelenlegi verzió, a HTML 4.0 olyan összetevőket tartalmaz, mint a táblázatok és űrlapok, valamint olyan dinamikus komponenseket, mint a style sheetek, amikkel az elkövetkezendő hónapokban foglalkozunk majd.

Tag-eződjünk

Ahogyan a nevéből is kiderül, a HTML egy leíró nyelv (Markup Language), így a használata nem nevezhető kizárólag programozásnak. Ezt nagyon fontos már az elején leszögezni, hiszen sokan visszariadnak a megtanulásától, mivel úgy hiszik, programozási tapasztalat, vagy legalábbis érdeklődés szükséges hozzá. Ez tévedés; a HTML olyasmi, mint a kezdetleges szövegszerkesztő szoftverek, ahol a megjelenítendő szöveget annak külalakjára vonatkozó instrukciók veszik körül. A HTML-ben ezeket tagnek hívjuk – a tagek a nyelv alapvető építőelemei. Ahhoz, hogy HTML „programozóvá" válj, csupán a tagek funkcióját kell alaposan elsajátítanod.

Valójában félig-meddig már az is vagy, hiszen a HTML szerkesztésre szolgáló munkaeszközök a rendelkezésedre állnak. A nyelv hagyományos ASCII szöveget használ, ami annyit tesz, hogy elég egy jól használható szövegszerkesztő, mint mondjuk a Windows Notepad. Csak nyisd meg a szövegszerkesztőt, írd bele, amit meg akarsz jeleníteni, vedd körül tagekkel, és kész is vagy.

A HTML tagek relációs kisebb (<) és nagyobb (>) szimbólumok közé írt parancsok, és megmondják a böngészőnek, hogyan jelenítse meg a közéjük írt szöveget. A legegyszerűbb, ha úgy képzeled el őket, mint eszközöket, amelyek be-, majd kikapcsolnak valamit. Egy egyszerű példa, ha egy szöveget dőlt betűvel akarsz kiíratni. Ehhez először utasítani kell a böngészőt, hogy kapcsolja be a dőlt betű funkciót **<I>**, majd a szöveg végén egy per jel beszúrásával arra, hogy kapcsolja újra ki **</I>**.

Egy sornyi dőlt betűs szöveg tehát a következőképpen fest:

```
<I>Ez itt dőlt betű</I>
```

Behálózva

Minden HTML dokumentum egy meghatározott keretet tartalmaz – ettől nem lehet eltérni. A keret a **<HTML>** taggel kezdődik. Ez tudatja a böngészővel, hogy HTML dokumentumról van szó, az pedig ezek szerint értelmezi majd a további tageket. Ezután következik a fejléc, amit a **<HEAD>** jelöl. Az itt leírtak információval szolgálnak a dokumentumról, és ide teheted a címet, illetve azokat a kulcsszavakat, amelyekkel a keresők később azonosíthatják az oldalt.

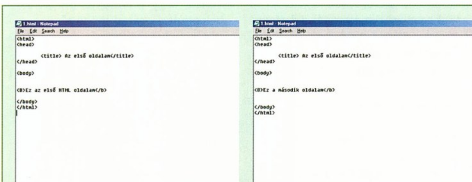
> **Ahogyan a nevéből is kiderül, a HTML egy leíró nyelv, így használata nem nevezhető programozásnak.**

Végezetül az oldal legfőbb eleme következik, amely tartalmazhat szöveget és képeket, és amelyet tetszés szerint formázhatsz. Ezt a részt a **<BODY>** tag jelöli.

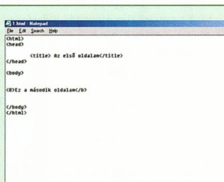
Ez az egyszerű „utasításkészlet" szolgál minden HTML oldal alapjául, és ezekből felépítheted első oldalaidat. A cikk lejjebb látható példái is erre a bázisra építkeznek, és egypár egyszerűbb tag hozzáadásával segítenek elindulni egy olyan weboldalhoz vezető úton, amire büszke lehetsz. **PCF**

A következő hónapban

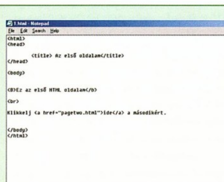
A következő havi számban tovább fejlesztheted HTML-tudásodat; megtanulhatod, hogyan ágyazz be táblázatokat és képeket az oldalaidba.



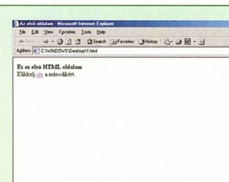
③ Nyisd meg újból szerkesztésre a pageone.html-t, és formázd meg a szöveget – ehhez csupán annyi kell, hogy a <BODY> tagen belüli, formázni kívánt szöveget újabb tagekkel veszed körül: jelen esetben ez a félkövért jelentő <B> és </B>.



④ Most egy új oldalt készítünk, egyszerűen a sablon módosításával. Adj hozzá a dokumentumhoz egy szövegsort a <BODY> tagen belül, és mentsd el a fájlt pagetwo.html néven. Ezt is ellenőrizd a böngészőben, csak a biztonság kedvéért.



**⑤ A pageone.html fájlban szúrj be egy oldaltörést a
 segítségével, mielőtt beírnád a hivatkozást. Az „ide" szó a és az tagek között helyezkedik el. Ez utasítja a böngészőt, hogy helyezzen el egy hivatkozást a pagetwo.html-re.**



⑥ Nyisd meg a pageone.html-t a böngészőben, és rögtön feltűnik, hogy az „ide" alá van húzva – ez jelöli a másik dokumentumra való hivatkozást. Kattints rá, és voilá – megjelenik a pagetwo.html.

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Segítség

Bevezető

Úton a segítség

PCF Segítség
1021 Hűvösvölgyi út 54.
pcformat@unitedmedia.hu

A havonta kérdésekre szánt oldalszám alig tudja lefedni azt a sok problémát, amivel eddig a szerkesztőséghez fordultatok. A *PC Format* magyar kiadásához képest óriási kincsesbányát jelenthet angol nyelvtudással bíró olvasóinknak az angol honlapon található tudásbázis. Ha valaki veszi a fáradságot és ellátogat a www.pcformat.co.uk **címre, majd rákattint a Helpline menüpontra, akkor megtalálhatja az ott eddig összegyűlt kérdéseket és válaszokat. Ha így sem sikerül megoldani a problémát, és még mindig küzdelmes kedvedben vagy, akkor látogass el a *PCF* Forum technikai rovatához, ami a** www.delphi.com/pcformat **címen érhető el. Itt a bátrak feltehetik kérdéseiket, majd okkal reménykedhetnek, hogy az arra járók meg is válaszolják azokat. Sok sikert!**

Windows bajok

Mindnyájunknak el kell kezdeni valahol... Lehet, hogy néha nagyon lemegyünk az alapokig.

K Két legyet...

Hogyan érhető el, hogy egy shortcut-tal (Parancsikon) két program induljon el? Szeretném, ha a Black Ice nevű tűzfal elindulna, ha rákattintok az Internet Explorer ikonjára.

Tóth Árpád
iceball@naturehome.hu

V Shortcuttal önmagában nem oldható meg, viszont egy batch fájllal már jobb eredményt érhetünk el. A régi szép időkben szinte mindenhez batch fájlt írtunk, de manapság már nem nagyon használjuk ezt a módszert. A fiatalabbak már nem is ismerik ezeket a jó öreg technikákat, de ezt most inkább hagyjuk!

Szóval, hozzunk létre egy közönséges szöveges állományt, és egymás alá helyezzük el benne a futtatandó programok elérési útvonalát és nevét:

```
c:\progra~1\app1.exe
c:\progra~2\app2.exe
```

Fontos dolog még az is, hogy a régi DOS-os 8.3-as névrendszerben kell dolgoznunk a könyvtárak és állományok neveinél, mert a mi kis programunkat a DOS-os parancsértelmező fogja végrehajtani.

Ezek után nevezzük át a fájlunkat, hogy a kiterjesztése ne .txt, hanem .bat legyen! Miután ezzel elkészültünk, jobb gombbal kattintsunk a fájlra és válasszuk ki a properties (Tulajdonságok) pontot, majd állítsuk be a close on exit (Kilépéskor bezár) opciót a program (Programok) fülön! Innentől kezdve ezt a batch fájlt ugyanúgy használhatjuk, mintha az egy shortcut (Parancsikon) lenne.

K Furcsa sípolás

Olyan BIOS hangkódot hallottam, amit nem tudtam eddig azonosítani. A jelenség Windows futása közben látszólag önkényesen lép fel. Az első hang hosszú és alacsony, míg a második hosszú és magas tónusú sípszó. Ez egészen addig folytatódik, amíg ki nem kapcsolom a számítógépem. A sípolások számát nem próbáltam még megállapítani, egyszerűen csak a főkapcsolóhoz nyúltam. Mindazonáltal egyelőre csak három alkalommal jelentkezett.

Gavallér Viktor
gv023@freemail.hu

V Először is ez nem egy BIOS hangkód. A hangkódok azt a célt szolgálják, hogy a BIOS Power on SelfTest (POST – bekapcsolás utáni önellenőrzés) futása alatt olyan hibát állapíthassunk meg, ami túl komoly ahhoz, hogy lehetővé tegyen képernyőn megjelenő hibaüzenetet. Ha a számítógép már betöltötte a Windowst, akkor már régen nem beszélhetünk erről a jelenségről. Előfordulhat, hogy az operációs rendszer egy hangminta DMA (Direct Memory Access, közvetlen memória elérés) közben megakad és így egy végtelen, ciklikusan sípoló hangot ad ki. Normális esetben rövid, legfeljebb 1mp-es mintákról beszélhetünk. A leveledből arra következtetünk, hogy a te esetedben a hangciklus sokkal hosszabb. Amennyiben mindhárom alkalommal ugyanabban az alkalmazásban ugyanott lépett fel a hibajelenség, akkor eltekinthetünk a fent vázolt DMA problémától.

A hang egyszerű mivolta arra enged következtetni, hogy szoftveres hiba helyett inkább valamilyen hardveres galibára vezethető vissza. Kezdd azzal, hogy kikötöd azt a kis kéteres kábelt, ami a hangkártyádhoz vezeti a rendszerhangokat. Ha legközelebb meghallod a hangot, vizsgáld meg, hogy honnan ered! Amennyiben a külső hangszórókból jön, akkor vagy a hangkártya hibája, vagy egy alkalmazás okozza. Ha a belső hangszóró sípol, akkor majdnem bizonyosra vehető, hogy a BIOS okozza, és alaplapi hibára utal.

K Hiányzó billentyűkombinációk

Mostanában nem működnek a korábban bejáratott billentyű kombinációim. Az Explorert régebben a [Win]+[E] gombok egyidejű lenyomásával indíthattam el, míg a keresést a [Win]+[F] billentyűkkel értem el stb. Ez olyan, mintha a rendszer egyáltalán nem érzékelné a [Windows] gombot. Azonban ha csak önmagában használom, akkor a Start menü megjelenik annak rendjén. Windows ME-t futtatok, hogyan érhetem el, hogy a dolgok újra a megszokott módon működjenek?

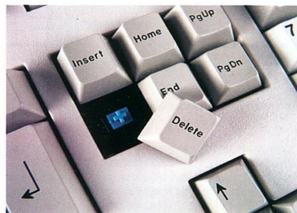
DM
domem@yahoo.com

V Közelítsük meg a dolgot hátulról. Ha ki szeretnénk kapcsolni a Windows billentyűkombinációit, akkor erre több lehetőségünk is adódna. Régi billentyűzetmeghajtó program telepítésével valószínűleg megoldanánk a problémát, mert ezek még nem támogatták a kérdéses gombot. Ezenkívül megtalálható még a *Windows 95 Keyboard Remap* nevű kis felhasználói program (http://www.microsoft.com/windows95/downloads/contents/wutoys/w95kerneltoy/default.asp), mely lehetővé teszi a Windows gomb újraprogramozását. Sajnos ezeknél a megoldásoknál lemondunk a Windows gomb más funkcióiról, beleértve a Start menü megnyitását is.

Kicsit hatékonyabb módszer a Registry szerkesztésére, amit ugyan a Windows ME-n még nem próbáltunk ki, de a Windows 2000-nél már bevált. Hozzunk létre egy új bináris registry értéket a HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer\NoWinKeys-nél és állítsuk be 01 00 00 00-ra. Ennek az lesz az eredménye, hogy a Windows gomb csak önállóan fog működni, nem pedig kombinációkban. Talán egy kicsit túlzás, de érdemes megnézni a saját Registrynket, esetleg valaki, vagy valamilyen program belenyúlt a „hátad mögött".

Olvasói tipp:

Növelhetjük saját honlapunk keresők általi találati hatékonyságát az oldalak jelentős megváltoztatása nélkül a következő módszerrel: minden keresési kulcsszót (pl. leírás, trükkök, játék, PC, pontszám stb.) írjunk be a HTML oldal <title> tag-jéhez, majd a <body> tag-nél helyezzük el az: onLoad="document.title = 'Honlapom címe'" szöveget, vagy ízlés szerint bármi mást.



A véletlenszerű törléseket esetleg így is kivédheted, bár a módszer kicsit drasztikus.

Hardver csemegék

Ezekbe biztosan beletörik a fogad – inkább előzd meg a bajt, és törd apró darabokra kalapáccsal.

Átállás Athlonra

K Érdemes-e lecserélnem a meglévő AMD K6-2/500-as processzoromat Athlon-ra? Tapasztalhatok-e majd komoly teljesítményjavulást, és megoldható-e ez a mostani alaplapommal?

Horváth Győző

V Vegyük sorra! Tehát azt tervezed, hogy lecseréled az 500MHz-es CPU-dat egy másikra, ami legalább 850MHz-en ketyeg majd, és sokkal bonyolultabb felépítésű (értsd: új architektúra). Azt hiszem, biztosra vehetjük, hogy fogsz javulást tapasztalni. Tekintve, hogy megérzésed alapján le kell cserélned majd az alaplapot és ezzel együtt új RAM modulokkal is számolhatsz. Nem árt persze a grafikus kártyán is eltöprengeni egy kicsit, nehogy ez az elem bizonyuljon a viszonylagosan leglassabbnak. Gyakorlatilag már egy teljes csere áránál tartunk. Érdemes átgondolni, hogy hogyan könnyebb megszabadulni a használt eszközeidtől, alkatrész vagy teljes számítógép formájában.

Merevlemezek

K Még hetekkel ezelőtt a munkahelyemen a weben olvastam egy ismertetőt az Asus A7V alaplapról. Ha hihetek a cikknek, akkor akár 8 IDE eszköz működtetésére is képes, bár erről semmiféle igazolást a mai napig nem láttam. Meglátogattam az Asus honlapját, ahol két-két UDMA/100 és UDMA/66-os vezérlőről tettek említést. Azt szeretném tudni, hogy használható-e ez az eszköz RAID vezérlésre, mert ha igen, akkor ez sokkal olcsóbb, mint bármilyen SCSI megoldás.

Emerald
mrd76@mailbox.hu

V Csak támogatni tudjuk a törekvésedet, hogy utánajársz minden olyan információnak, amit különböző újságok, webhelyek leírásaiban láttál. Ebben az esetben megnyugodhatsz, nem vezettek félre. A megállapításod helyes, de a következtetés nem. Ugyan ez az alaplap képes nyolc IDE eszköz vezérlésére, mégsem alkalmas a hibatűrés növelésére kifejlesztett RAID (Redundant Arrays of Inexpensive Disks) technológia hardveres megvalósítására.

Ne bánkódj, az IDE csatoló amúgy sem a legjobb eszköz erre, mert egyszerűen nem elég a sávszélesség az adatok állandó tükrözésére ahhoz, hogy a rendszer egy ilyen komoly megerőltetés mellett továbbra is zökkenőmentesen működjön azzal a céllal, amivel te feltehetően használni szeretnéd. RAID megoldásokat egyébként szoftveres úton is meg lehet valósítani, de csak akkor érdemes ezzel foglalkoznod, ha kísérletező szellemű vagy, vagy esetleg egy kis kiszolgáló gépet szeretnél otthon üzembe helyezni.

Ha van egy DVD-d, egy CD olvasód, egy CD újraíród és 5 merevlemezed, akkor érdemes gondolkodni rajta, de ha már egy teljes hosszúságú AGP-s grafikus kártyát vettél, akkor az már két IDE csatoló helyét el is foglalta.



Bármennyire is praktikus lenne, ha sütni-főzni is lehetne a felforrósodott PC-n, amikor otthon ez a lehetőség is felmerül, jobb, ha utánanézünk a problémának.

Mi az a BIOS?

K A közeljövőben szeretném leformattálni a merevlemezemet, és csak azokat a programokat telepíteném újra, amelyeket tényleg használok. Egy dolgot nem értek. El kell-e mentenem a BIOS beállításokat, mielőtt ezt megtenném. Egyáltalában le tudom-e menteni a BIOS-t? Hol található, és veszélyezteti-e a lemez formázása?

Gábor
gabkiss@freemail.hu

V 1. A BIOS jelentése Basic Input/Output System. 2. Maga a BIOS egy ROM lapkán található, mely csak olvasható, tehát nem szükséges elmenteni. 3. A BIOS beállítások egy elem táplálta, ún. CMOS RAM-ban tárolódnak. A merevlemez formázása erre sincs hatással, csakúgy, mint magára a BIOS-ra. Ennek ellenére érdemes a jól „belőtt" rendszer beállításait leírni valahová, mert előfordulhat, hogy a CMOS memóriája felülíródik az alapbeállításokkal, vagy éppen valami szükségessé tesz egy szándékos felülírást. A legtöbb PC-nél a bekapcsolás után a DEL gombbal léphetünk a BIOS-ba. Ezen kívül még előfordulhatnak eltérő megoldások is, pl.: F1, vagy CTRL-S, de ezek főképp egyes nagy nevek által forgalmazott konfigurációkra jellemzőek.

PC sütő

K Elég különös problémával küzdök. Van egy PII-450-esem, BX6-os alaplappal, 2 merevlemezzel, Encore 6X DVD olvasó, Memorex CD író, TNT 2 Ultra grafikus, valamint PCI hang és modem kártyákkal. A fiam folyamatosan panaszkodott, hogy egyes játékok ok nélkül kilépnek menet közben. Egy idő után megelégeltem és megpróbáltam utánajárni a problémának. Mindent rendben találtam, de mikor utoljára a RAM-ot vettem szemügyre (1x64Mb + 2x32Mb), furcsa dolgot tapasztaltam. Kikapcsoltam a gépet, felcsatoltam az antistatikus karkötőt, mint ahogy az a nagykönyvben meg van írva és megpróbáltam kiemelni a modulokat. Az első olyan forró volt, hogy majdnem szétégette az ujjaimat, s mikor végre sikerült kiszednem, két lapka levált a nyákról, mert a forróságtól megolvadt a forrasztás. A gépem nincs túlpörgetve semmilyen módon, sőt még a meglévő ventilátor mellé egy sokkal erősebbet is beszereltem.

Szigeti Viktor
szigeti@h-online.hu

V Arra gyanakszunk, hogy az alaplapodhoz uránbányából szállították az alapanyagot. Ugyan keringenek rémtörténetek hasonló esetekről, de ezeknek igazából nem sok közük lehet a valósághoz. Az ón olvadáspontja bőven túl van azon a határon, amit még egy lapka használata közben zokszó nélkül elvisel. Ha azt vesszük alapul, hogy a gyerek egyáltalán tudott játszani, akkor arra kell következtetnünk, hogy valami lokális túlhevülésről lehet szó, ami gyenge helyi hűtéssel párosulhat. Próbáld meg eltávolítani a ház fedelét és nézd meg, hátha az segít. Ha esetleg egyes bővítőkártyák nagyon közel lennének a memóriamodulokhoz, akkor próbáld meg egy távolabbi helyen csatlakoztatni azokat. Ha minden kötél szakad, és eléggé berágtál már, akkor javasoljuk az egész gép folyékony nitrogénnel töltött kádba helyezését, így biztos megakadályozható a túlhevülés. PCF

GYIK: V.92

Titkos fegyver lenne?

Szerencsére nem erről van szó... A V.92 az ITU (International Telecommunications Union) által kiadott új modemes ajánlás.

Álljunk meg egy kicsit, nem arról volt szó, hogy a V.90 lesz az utolsó analóg szabvány?

Nos, valóban hallottunk már effélét. Shannon törvénye 56K-s elméleti határt szab az analóg modemes letöltéseknek, és a V.92 nem jelent áttörést ezen a téren.

Akkor egyáltalán miért van rá szükség?

Ha a letöltés nem is gyorsult, de a feltöltés elméleti sebességhatára a korábbi 33.6K-ról 48K-ra emelkedik. Ezzel csökken a nagyméretű levelek küldésének ideje, de saját honlapunk feltöltése is meggyorsul. Mindezek mellett javíthatja az online játékok minőségét, itt ugyanis egyidőben töltünk le és fel azonos mennyiségű adatot.

Szóval jobb, mint a semmi, de mit tud még?

A gyors bekapcsolódás (Quick Connect) segítségével, a szolgáltatóval kb. 10mp alatt jön létre a kapcsolat. A modem várakoztatásával (Modem-on-Hold) bejövő telefonhívásokat fogadhatunk anélkül, hogy felbontanánk a már létrehozott internetkapcsolatunkat, majd minden további nélkül folytathatjuk a szörfözést, vagy bármilyen tevékenységet, amit félbeszakítottunk. Valószínűleg a V.92-es a V.44-es ajánlást is tartalmazni fogja.

Kisebb szám, rosszat sejtek.

A V.44-es ajánlás a V.42bis utóda, és az adattömörítés terén jelent javulást. Az új szabvánnyal akár 50%-kal jobb eredményt lehet elérni, s ezzel adott sávszélességen jelentősen növekedhet az átküldött adatmennyiség.

Most már csak az a kérdés, hogy a sok digitális alternatíva nem fojtja-e meg a V.92-es szabványt, még mielőtt az egyáltalán megjelenik?

Melyikünknek van otthon kábelmodeme vagy ADSL-je? A széles sávú technológiák sokkal lassabban terjednek, mint ahogy azt korábban feltételeztük. Különben is, a V.90-es ajánlást átmeneti szabványnak szánták készítői. Az egyik legismertebb nemzetközi piackutató, a Gartner Group jelentése szerint még 2004-ben is a bekapcsolódások 55%-a analóg modemmel történik majd.

Kirowski

A Kola-félszigettől a Károly körútig

Kirowski – a név talán megtévesztő, de Magyarország vezető webfejlesztő cége egyáltalán nincs lengyel főnemesi tulajdonban. Nevét egy orosz városról kapta, nem fogjátok kitalálni: Kirovszkról. És hogy miért? Egyik alapítójuknak megtetszett a város írásképe. Ennyi csak.

Kérdés persze rögtön a kezdetekkel kapcsolatban is marad még jócskán. Hogyan is lett a három belsőépítész alapította vállalkozás az ország vezető webes cége? Hogyan képes a Kirowski ma is őrizni a vezető helyét, mikor a piacon már megjelentek az igazi „nagyágyúk"? Hogyan is lehet tőkeemelés nélkül egy év alatt mintegy négyszáz százalékos növekedést elérni? A válasz egy magabiztos mosoly – jókor voltak jó helyen, ráadásul a jó emberekkel.

Komplex, teljes körű kiszolgálás, felhalmozott tudásanyag, profizmus, hosting – szerintük ezen múlik. A dolog persze láthatóan bonyolultabb, hiszen a „kirowskiék" mindenből a legjobbat akarják. A legjobbat a munkatársaiknak, a legjobbat az ügyfeleknek – mondják; és persze a legjobbat önmaguknak – tudjuk.

Ami végül kisül mindebből, az pedig – lássuk be – nagyon ott van. Nyolcszáz négyzetméteres kirowskikék stúdió a Károly körúton, röhejes költözés-kommentár a neten (**http://www.kirowski.hu/m/koltozes.html**), mindehhez nem utolsósorban egy olyan referencia-lista, amitől a lélekben kevésbé felkészülteknek bizonnyal leszakad az orcája.

Vigyázz! TE MAGAD is többször nézel Kirowski-oldalt, mint hogy tudnál róla!

Az egész projekt végkimenetele, sőt annál sokkal több, az ügyfél elégedettsége függ alapvetően annak sikerétől, hogy pontosan megértjük-e a megrendelő szándékait. – Gulyás János

„A köztudatban ugyan így él, a Kirowski mégsem egyszerűen egy webdizájnnal foglalkozó cég. Valójában jóval több ennél: vállalatunk komplex, teljes körű megoldásokat kínál ügyfeleinek az internetes jelenlét minden részét illetően. A mindenre kiterjedő kiszolgálás – ez az, ami a Kirowskit Magyarország többi e-szektorbeli cégétől egyértelműen megkülönbözteti."

„Az egész projekt végkimenetele, sőt annál sokkal több, az ügyfél elégedettsége függ alapvetően annak sikerétől, hogy pontosan megértjük-e a megrendelő szándékait. A Kirowski alaposan bebiztosította magát: Cégünknél hatalmas tudásanyag halmozódott fel e téren. Többen az „offline"-ból érkeztek, de mostanra az online médiában is olyan knowhow-ra és tapasztalatra tettünk szert, ami egyedülálló a magyar piacon."

„Ragaszkodni szoktunk ahhoz, hogy a dizájnon kívül a fejlesztést is megemlítsék velünk kapcsolatban, ugyanis az általunk kiszolgált oldalak többsége folyamatos változásban van. Ha egy vállalkozás nem csak egy statikus cégismertetőt akar a webre elhelyezni, hanem folyamatosan látogatókat akar az oldalára csábítani, akkor rendszeresen változó, folyamatosan fejlődő honlapra van szüksége. Munkatársaink az összes feltételét megteremtik ennek."

„Fontosnak tartanánk, hogy a jövőben ne projektekre kapjunk megbízásokat, hanem olyan ügyfeleink legyenek, akiknek természetes, hogy minden internettel kapcsolatos problémára, feladatra a Kirowskinál keresnek megoldást. Az országhatárok pedig? Mostanában egyre több megbízást kapunk külföldről, amit rendkívül nagy elismerésnek tekintünk. Nem tartjuk elérhetetlen célnak, hogy a jövőben a közép-kelet európai régió egyik vezető e-megoldásokat kínáló vállalkozásává fejlődjünk."





„Előfordul – sőt, az esetek többsége egyelőre ilyen –, hogy a weboldalnak már egy kész arculatba, kommunikációs stratégiába kell zökkenőmentesen beilleszkednie. Ilyenkor természetesen nem támaszkodhatunk kizárólag a saját szakértőinkre. Egyeztetnünk kell vagy az állandó offline partnereinkkel, vagy pedig a megrendelő reklámügynökségével. Ezek az együttműködések rendszerint igen sikeresek."

„Fontosnak tartom kiemelni, hogy a Kirowski eddig is a vásárlói igényekhez igazodva fejlődött, és a jövőben is ezt célozza. Év elején huszonöten voltunk, és 2000 végére lehet, hogy negyven fölé emelkedik a létszám. Hogy ezt a rendkívül dinamikus tempót tartani tudjuk-e, az egyelőre megjósolhatatlan."

Kovács Zoltán, ügyvezető
A munka érdemi része még jóval a weblapkészítés előtt, a megrendelő internetes arculatának precíz kidolgozásával kezdődik. Ez a munkafolyamat hasonló bármelyik reklámügynökségéhez. A különbség mindössze annyi, hogy nekünk kifejezetten az online megjelenésre kell koncentrálnunk. Nagyon fontosnak tartjuk, hogy pontosan megértsük az ügyfél minden elképzelését. Mikor ez sikerült, onnantól kezdve ugyanúgy a felvázolt tervek adaptációja a cél, mint bármelyik offline média esetében. Eltérés csupán a technikai környezetben van.

Novák Péter, online média igazgató
„Azon kevés cég közé tartozunk a magyar piacon, akik médiavásárlással foglalkoznak úgy, hogy ők maguk függetlenek minden médiától. A Kirowski nem érezte szükségét annak, hogy saját AdServert fejlesszen, üzemeltessen. A technológiát ehelyett a világviszonylatban is vezető, müncheni székhelyű DoubleClicktől béreljük. Az itt alkalmazott megoldás lehetővé teszi, hogy a reklámozók különösen gyorsan és precízen alkalmazkodjanak a potenciális vásárlói igényekhez. A megrendelő a kampány lefolyását gyakorlatilag real-time figyelemmel kísérheti, és ez példátlan lehetőségek elé állítja a hirdetőket."



PC Format A sokoldalú PC magazin

pcformat.hu

Mint egy világuralomra törő hatalmas polip, az internet egyre több csápját fonja mindennapi életünk köré. Elmondjuk, hogyan lehet megszelídíteni.

Bevezető

Helló!
Üdvözlök mindenkit a pcformat.hu e havi őrületében. Az újság ezen része az, ami lemerészkedik az internet legutolsó, legsötétebb bugyraiba és kihalássza az ott elszórt morzsákat, melyek nélkül mindenki élete jóval sekélyesebb lenne. Egészen véletlenül a rovat címe pontosan megegyezik az újság weboldalának URL-jével, melyen a közeljövőben rengeteg hasznos információt, tesztet és letölthető dolgot fogtok találni.

De most térjünk vissza a fizikális kiadáshoz, melyben jó adag szellemi táplálékhoz juthattok ebben a hónapban is. A legkomolyabb online játékosok véleményének adva hangot, közzétesszük a társaság végkövetkeztetéseit, melyek nem biztos, hogy mindenkiben pozitív reakciókat fognak kiváltani.

Ha viszont úgy gondolod, hogy az élet túl rövid ahhoz, hogy már most aggódnod kelljen öregebb napjaid miatt, akkor feltétlenül szívleld meg nyugdíjbiztosítási körképünket. Soha nem lehet elég korán elkezdeni a tervezést, de ha minden tanácsunkat megfogadod és minden weboldalt végiglátogatsz, akkor legalább az elméletekkel tisztában leszel. Sajnos a pénzről viszont neked kell gondoskodnod. De azért az újságra mindig maradjon valamennyi.

Aki konkrét tudás birtokába szeretne kerülni, annak Tudtad, hogy rovatunkban elmagyarázzuk, hogy miről is szólnak azok a színes villogó csíkok az általad meglátogatott weboldalak legtöbbjén. A kezdő weblapácsolóktól kezdve az öreg rókákig mindenki meg fog tudni valami újdonságot az online reklámozás leginkább elterjedt formáiról, a bannerekről és a webringekről.

Jó szórakozást és alacsony telefonszámlát mindenkinek.

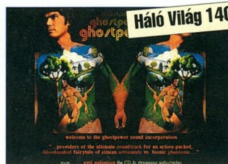
pcformat.hu















The Lord of the Rings
Annak ellenére, hogy már meghaltam, majdnem megfulladtam, amikor megtudtam, hogy egyik könyvemből filmtrilógiát készítenek.
www.lordoftherings.net



The Labyrinth
Mielőtt elkezdtem volna fantasy könyveket írni, melyekből egy teljes stílusirányzat lett, akadémikusként dolgoztam. Hogy mi volt a szakterületem? A középkor. Csakúgy, mint ezen oldal tulajdonosainak.
www.georgetown.edu/labyrinth



Amazon
„A lyukban egy babó lakott.” Ez igen. Nagyon megható, hogy több évtizeddel a temetésem után is tovább él az irodalmam. Manapság bármelyik jobb könyváruházból online megrendelhető szinte az összes firkálmányom.
www.amazon.co.uk



Dungeons & Dragons
Az általam teremtett világ és minden egyes élőlénye hatalmas befolyással bírt egy nagy rakás játéktervezőre. Semmi sem lehet jobb, mint egy gyors *D&D* parti. Már szereztem egy +2 Morning Start is.
www.wizards.com/dnd



Tolkien
Különösen meglepő számomra, hogy még a világ olyan kis országaiban is, mint Magyarország, többen foglalkoznak velem. Ezen a weboldalon még olyan dolgokat is olvastam, amit én sem tudtam magamról.
www.tolkien.hu

ÖTÖS FOGAT

Költeni akarod a pénzt vagy bekasszírozni? Rajtad múlik.



Netgames

Egy non-profit weboldal, ami a hasonló érdeklődési körű online játékosokat próbálja összefogni - hasznos lehet, ha helyi hálózatot használsz.
http://netgames.org



The OGA

Az On-Line Gaming Association site-ja a legjobb információforrás a versenyekkel kapcsolatban. Legyél hivatásos játékos és keresd halálra magad.
www.theoga.com



The Zone

A Microsoft több sokszereplős játékot is dobott a piacra, de ezek közül a *Fighter Ace* a legigéretesebb - nagyon szép katonai repülőgép-szimulátor.
http://zone.msn.com



Shadowbane

Félig RPG, félig verekedős játék, de a lényeg itt is a harcon van. Egyidejűleg akár 100 online cimborádat is püfölheted.
www.shadowbane.com



The Eternal Conclave

Ez egy olyan céh (tulajdonképpen egy nagy klán), ami az MMORPG játékosokat fogja össze. Például az *Everquest* és az *Asheron's Call* is szerepel itt.
www.eternalconclave.com

Online játékok

Játssz a pénzedért

Tényleg lassan vége szakad az ingyenmeneteknek? Betekintettünk az online játékok jövőjébe és sajnos mindenki készítheti a hitelkártyáját.

Indítsd el a GameSpy-t, válaszd ki a Half-*Life* fület és kérj egy teljes update-et. Még a rosszabb napokon is legalább 7000 szerver fog előtűnni a digitális útvesztőből, és elég ha ezek valamelyikére kétszer kattintasz és máris játékban vagy. Nem nagyszerű? Akkor élvezd ki, amíg teheted, mivel a dolgok jelenlegi állása szerint nemsokára nem lesz már ennyi lehetőséged. A játék és az internet üzletág visszaesésének köszönhetően a befektetők biztosabb megtérülések után fordulnak és nemsokára már a zsebedbe kell nyúlnod egy jó kis internetes játékhoz.

Ez különösen keserű pirula Magyarországon, mivel csak az utóbbi időben kezdtek elterjedni a széles sávú korlátlan internetelérések, melyekkel bármikor beszállhatunk egy kis játékba anélkül, hogy újabb milliárdokkal támogatnánk a Matáv amúgy sem kis hasznát. De a ténnyel szembe kell nézni, hogy legyen az egy *Counter-Strike* szerver vagy egy sokszereplős online RPG (MMORPG), nemsokára hitelkártya nélkül képtelenek leszünk játszani. A hálózati játékok hajnala óta a szabad szervereket élvező játékosok együttes álláspontja, hogy ingyenes szerverek mindig is létezni fognak. Szerintük a kábelmodemekkel rendelkező embereknek akkora a sávszélességük, hogy ha mindenki pénzt fog kérni a szerverek használatáért, akkor ezek a kábel/ADSL felhasználók fognak majd szervereket üzemeltetni. Nem rossz elgondolás, de teljességgel hibás.

Az internetes üzletág hanyatlásának köszönhetően nemsokára fizetnünk kell majd az online játékokért.

Kezdődnek a gondok

Ha őszintén megkérdezed magadtól, hogy milyen szerveren játszanál inkább, valószínűleg nem az otthon üzemeltettet favorizálnád, a nagy cégek által szolgáltatottak helyett. Az ok egyszerű, az amatőr szerverek túlnyomó többsége képtelen tíznél több játékost kiszolgálni és a packet-vesztések száma is óriási. Mindezekből az a következtetés vonható le, hogy a profi szerverek drága, dedikált hardvereszközei és ezek karbantartása rengeteg pénzt emészt fel.



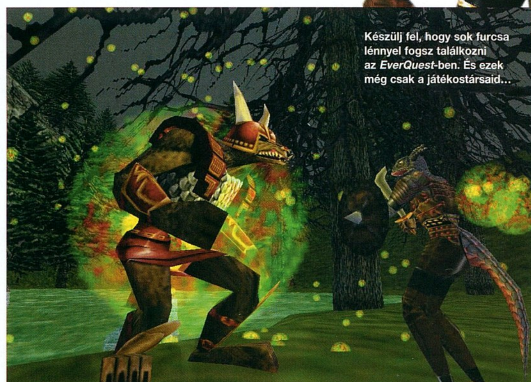
A Gameplay, a Wireplay tulajdonosa több száz dolgozót bocsájtott el.

Sajnos Magyarországon nem honosították meg az internetszolgáltatók azt a külföldön népszerű gyakorlatot, hogy saját szervereiken biztosítanak processzoridőt a különböző játékok szerverváltozatainak futtatásához. Ennek legnagyobb előnye, hogy nem több szerveren keresztül közlekednek a csomagok, hanem az ISP gyors, belső hálózatán keresztül. Ez a gyakorlat a világ sok részén nagyon népszerű volt, de a nagy költségek miatt egyre több cég tervezi előfizetési díjak bevezetését. Sajnos ebben az esetben is úgy jártunk, hogy mire hazánkba érkezne valami, máris megváltozik a pozitív példa.



Kifizetődő kitartás

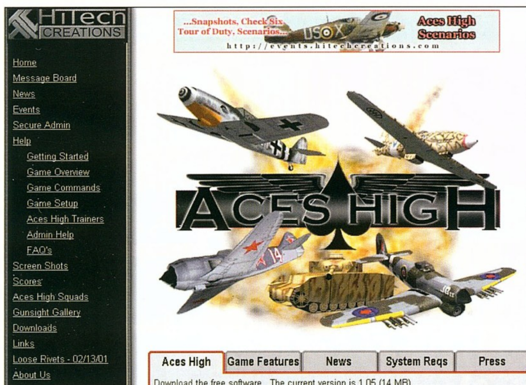
A publikus szerverek elterjedésének az sem tesz jót, hogy a pénzügyi jelentések szerint az állandó játéktérek hatalmas hasznokat hoznak. Legyen az egy háborús játék (mint a *10Six* - www.10six.com), egy repülésszimulátor (mint az *Aces High*



Készülj fel, hogy sok furcsa lénnyel fogsz találkozni az *EverQuest*-ben. És ezek még csak a játékostársaid...



A *10Six* szerint akár egymillió ügyfelet is ki tudnak szolgálni.



Az *Aces High* a második világháború alatt játszódik. Csatlakozhatsz századokhoz, küzdhetsz más századok ellen, és havonta fizethetsz, hogy kilőhessenek az égből. Mindenki jól jár.

– www.hitechcreations.com) vagy egy szerepjáték (mint az *Ultima Online* – www.uo.com), az ezeket üzemeltető cégek rengeteg pénzt szednek be az általában havi 10 dolláros (3000 Ft) előfizetésekből.

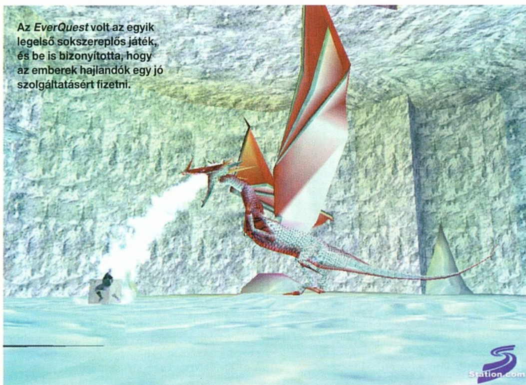
Az *EverQuest* (www.everquest.com) által termelt haszonnal még egy akkora cég, mint a Sony is teljességgel elégedett volt. Sajnos ez a haszon az, ami egyre több játékfejlesztő céget sodor az előfizetői rendszer irányába. Ráadásul amellett, hogy az igazán jó PC-s játékok rengeteg hasznot termelnek, a kiadott programok legnagyobb része veszteséggel végzi.

Most akkor ez rossz nekünk? Természetesen nem. Mivel a különböző játékszerverek és állandó RPG környezetek után fizetett havi előfizetési díjért jogosan várhatunk el sokkal jobb szolgáltatásokat – és ezeket általában meg is kapjuk. Elég, ha csak megnézzük, hogy mennyit fejlődött az *EverQuest* vagy az *Ultima Online* az elmúlt pár évben és könnyen beláthatjuk, hogy a havi előfizetési díj azt is jelenti, hogy folyamatosan izgalmas és érdekes játékélményben lesz részünk, különben jogosan emelhetjük fel a hangunkat.

Az előfizetési rendszer nagyon sokféleképpen működhet. A legnépszerűbb az internetszolgáltató által nyújtott. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy az internetszolgáltató az előfizetési díj fejében hozzáférést enged az általa üzemeltetett szerverekhez, ezért a közvetlen kapcsolat miatt jobb ping értékeket kapunk, ergo nagyobb a játékélmény. Akármilyen formát is fog ölteni a játékszerverek piaca, az öltönyös urak már a táblázataikat böngészik és mi is biztosak lehetünk benne, hogy a fizetős játékok kora már nincs messze. *PCF*



Az *Ultima Online* rendelkezik az egyik legnagyobb játéktérrel és az egyik legtöbb előfizetővel.



Az *EverQuest* volt az egyik legelső sokszereplős játék, és be is bizonyította, hogy az emberek hajlandók egy jó szolgáltatásért fizetni.

Mi van még?



A Digital Anvil új játéka, a *Freelancer* is sokszereplős, ráadásul nagy hajókkal is harcolhatunk.

A sokszereplős multiplayer és az állandó játékterű programok vannak most divatban. Az online RPG játékok sikere is mutatja, hogy a játékosok egyre jobban bele akarnak mélyülni a játékélménybe. Van, akinek ez a karaktere létrehozását és több hónapnyi játékkal való fejlesztését jelenti – de van, aki már azzal is elégedett, hogy része egy nagyobb játéknak.

Nem kétséges, hogy az online RPG-k játszottak úttörő szerepet az ilyen programok kialakulásában, de az akciójátékok kedvelőiről sem feledkeztek meg. A *WWII Online* (www.wwiionline.com) az elmúlt világháború bizonyos időszakainak szimulációját ígéri, melyben a játékosok gyalogosként, harckocsizóként, pilótaként, vagy rengeteg más ember bőrében vehetnek részt hatalmas csatákban.

Az *Elite* már az egyszereplős játékban is olyan érzetet keltett, mintha már egy élő univerzum részesei lennénk; több fejlesztő is szeretné ezt az érzést az állandó játékterű programokba átültetni. Az *Anarchy Online* (www.anarchy-online.com) egy sci-fi szerepjáték *Ultima Online* stílusban – a trollok helyére képzeljünk mutánsokat. De az igazi élményhez ki kell próbálnod a *Star Wars Galaxies*-t (www.station.sony.com/starwars) melyet a Verant (ők készítették az *EverQuest*-et) fejleszt a LucasArts és a Sony részére.

Aztán ott van a *Jumpgate* (www.jossh.com), ami tulajdonképpen az *Elite* – kapsz egy űrhajót és valamennyi pénzt, majd neked kell elboldogulnod az univerzumban a többi játékos ellen. Szintén sokat ígérő a *10Six* (www.10six.com) koncepciója, amiben online szövetségeseiddel meg kell védened a bolygódon lévő nyersanyagaidat.

Az elmúlt évek egyik leginkább várt játéka a *Tribes 2* (www.sierrastudios.com/games/tribes2), ami ugyan nem állandó játékterű, de akár 50 ember is játszhat egyszerre. Aztán ott van még a *Freelancer*, ami a nyilatkozótól függően sokszereplős is lesz, meg állandó is.



A *Jumpgate*-ben bármerre utazgathatsz a galaxisba, akár kalózokra, akár olcsó ércre vadászva.

ÖTÖS FOGAT

A reklámcsík az internet átka, de általa lehet ingyenes a net.



Kreatív Online

Egy reklámszaklap internetes változata, ahol többek között a netes reklámokról is sokat olvashatsz.
www.kreativ.hu



Treelot

Rákattintottál már valaha az Üsd meg a majmot című reklámra? Ha nem, itt megpróbálkozhatsz vele.
www.treeloot.com



PopUp Killer

Unod azokat a külön felnyíló ablakokban megjelenő bosszantó reklámokat? A *PopUp Killer* segít elintézni őket.
http://software.xfx.net/mainindex.htm



Studio Online

Ha olthatatlan vágyat érzel, hogy reklámcsíkok ezreit böngészd végig, akkor látogass el a Studio Online galériájába.
ns.elender.hu/so/banners/index.html



Adfilter

Ha mégis eleged lenne belőlük, elkerülheted őket az Adfilterrel. Azért hullass egy könnycseppet a webmesterekért...
www.adfilter.com

Tudtad, hogy...

Reklámcsíkok

Eleged van a reklámokból? Ez nem igazán meglepő, hiszen már az interneten eltöltött idő alatt is folyamatosan bombáznak a reklámcsíkokkal.

EGY TÖKÉLETES VILÁGBAN EGYESEK SOHA NEM találkoznak reklámokkal, míg a materialisták csak olyan dolgok hirdetéseivel futhatnak össze, amiket valóban meg szeretnének venni. Természetesen minden, nagy rafinériával elkészített hirdetés megpróbál hízelegni az egónknak és úgy általánosságban bebizonyítja, hogy milyen jó fejek lennénk, ha az elsők között beszereznénk az adott dolgot. Sajnos a legtöbb reklámcsík baromi unalmas, számodra teljesen érdektelen, és körülbelül annyira szellemes, mint egy ötvenes évekbeli mosóporreklám. Egy reklámok nélküli világ létrejöttére azonban annyi az esély, mint hogy a helyi ingyenes szuperinfo újság Pulitzer-díjat kap. De azért valami kedvező fordulatra számíthatunk, ugye?

Az elégedetlenkedésünk első célpontjai azok az oldalak, ahol a reklámok még a weboldal betöltődése előtt feljönnek. Az extra.hu tartalomszolgáltatón (www.extra.hu) létrehozott honlapok betöltődése előtt kivétel nélkül beugrik az az idegesítő kis külön reklámablak. De ez még hagyján azokhoz az oldalakhoz képest, ahol a külön felugró ún. „pop-up" reklámablakok garmadájának bezárásához több kilojoule energiát felemészt a mutatóujjaddal való folyamatos kattintgatás.



A legjobb reklámcsíkokra élénk színek, animációk és frappáns szlogenek hívják fel a figyelmedet.

Ravasz módszerek

A reklámcsíkok készítői mindent megtesznek, hogy rákattints a reklámjaikra, ha arra nem is tudnak rákényszeríteni, hogy elolvasd őket. A népszerű átverések közé tartoznak a villogó ál-szövegmezők és a Windows figyelmeztető üzeneteinek utánzása. Divatos még az a módszer is, amikor például egy animált majom ütlegelésére szólítanak fel.

A hirdetésekre egyre közömbösebb felhasználók figyelmének felhívását célzó egyik legravaszabb módszer az, hogy egy „kattintson ide" típusú hivatalos Windows üzenet kinézetű „reklámot" helyeznek el. Ilyenekkel gyakran találkozhatunk például a letöltéseket menedzselő szoftvereknél – mint például a *GetRight* vagy a *Download Accelerator* –, amelyek használatáért ugyan nem kell fizetni, de cserébe folyamatosan ravasz reklámokkal árasztanak el bennünket. Mostanában gyakori a Microsoft-féle bimbammal kísért „Error Type 28057" üzenet, amire ösztönösen az OK-ra kattintasz, ám ez nem igazi hibaüzenet, hanem egy borzalmas reklám.

A viharedzett felhasználók számára az ilyen típusú álüzenetek részévé váltak a szörfözésnek, és automatikusan igyekeznek elkerülni őket, ám az újsütetű szörfözőket összezavarhatják és megnehezíthetik az életüket. Az adott reklámra eső kattintások száma ezáltal megnövekedhet, viszont a felhasználók nem örülnek annak, ha olyan helyre bolondítják őket, ahova nem is akartak eljutni.

Mint a piócák

A legszörnyűbb reklámokat azonban a web egy másik iparága rejti. A pornó-reklámcsíkok a kezdetek óta úgy sorozzák le a tudatlan webes szörfözőt, mint a legelvetemültebb ukrán maffiózó a kiszemelt áldozatot. Bárki, aki már rákattintott egy ilyenre, valószínűleg szembesült a pokol kitárulkozó kapujával. Másodperceken belül milliónyi – az egész képernyőt kitöltő – pornóoldal nyílik meg, amelyek sehova nem vezetnek to-

A 2000. éven túl

Az online reklám jövője a fogyasztó és a hozzá illő reklám összepárosításában rejlik. Nem nehéz azonosítani, hogy merre jártál és milyen oldalakat kedvelsz, hiszen a Windows és a böngésződ kész kiszolgáltatni a szörfözési szokásaidat. A cookie-k és a szerver oldali elemzések lehetővé teszik a nagyoknak – például a Doubleclicknek –, hogy tökéletesítsék online reklámjaikat. A hirdetők szerint a célzott hirdetések által elért megtakarítások továbbadhatók a vásárlóknak különböző árengedmények formájában. Az Ask Jeeves (www.aj.com) elszántan próbálja a lehető legrelevánsabbá tenni hirdetéseit. „Ha egy felhasználó egy új autó vásárlásával kapcsolatban érdeklődik, akkor az igényre pontosan megfelelő reklámcsík nemcsak odavaló lenne, hanem sok esetben szívesen látott is."

Az online reklámok minőségének emeléséhez fejleszteni kellene a böngészett tartalom és a megjelenítendő reklám közötti kapcsolatot. A villogó képek, a lassan betöltődő flash hirdetések és az olvasót megtévesztő reklámok csak akkor tűnnek el, ha az oldalak tulajdonosai felismerik, egyszerre nem lehet kiárusítani a honlapot és fenntartani a látogatók érdeklődését.



Az okos keresőoldalak hirdetéseiket hozzáigazítják a szörfözők keresési kulcsszavaihoz.



A felnyíló „pop-up" ablak a web egyik legbosszantóbb reklámeszköze, de a hirdetők szeretik őket, mivel sokan kattintanak rájuk.

A pornó tartalmú reklámcsíkok a kezdetek óta boldogítják a tudatlan internetes szörfözőt.

vább. Ráadásul minden egyes bezárt ablakkal két újabb terem elő, szívósan beborítva a képernyőt. Bár az otthoni felhasználók csak-csak legyűrik a gépüket, és lassan bezárnak minden ablakot, azonban sok munkahelyi szörföző került a szívinfarktus szélére, teljes testtel fedezve a 17 colos monitort.

A pornóreklámok közül a legveszélyesebbek olyan pornóoldalakra visznek el, amelyek külön letöltött tárcsázót kívánnak. Sok szerencsétlen kezdő – az elmaradt figyelmeztetés miatt – akaratán kívül lehetővé teszi, hogy a szokásos modemes kapcsolatát megbontva egy emelt díjas kapcsolatra térjen át, így „hitelkártya nélkül érheti el az oldalt", s gigantikus telefonszámlát gyűjt be. Azért értelmetlen a pornó-reklámcsíkoknak oly gyakran tucatnyi ablakot felnyitni, mert sok, egyébként kíváncsi szörfözőt arra szoktat, hogy teljesen elkerüljék ezeket a hirdetéseket. A pornográf reklámok azonban még így is nagy üzletnek számítanak, és sok oldal jut zsíros bevételhez elhelyezésükből.

Mi hát a megoldás? Az internetes reklámipar kulcsa a „célzott üzenet". A cégek pontosan tudni szeretnék, hogy kik látják szívesen reklámcsíkjaikat, és mennyire valószínű, hogy az adott személy emlékezni fog a vállalat üzenetére, vagy esetleg azonnal vásárol is. A keresőoldalak a kulcsszavakból élnek, így amikor a „vásárlás" szóra keresel rá, megjelenhet egy e-üzlet reklámja. Ha másnak nem is, de az internetnek hatalmában áll a célzott reklámozás kifinomult kialakítása. Az online világban szinte minden kattintást rögzítenek, analizálnak, így minden felhasználó profilja felépíthető.
A Doubleclick (www.doubleclick.com) nevű online reklámügynökség már felépített egy óriási adatbázist, sokmilliónyi – jelen pillanatban még névtelen – felhasználó profiljából. PCF



Az interneten szörfözők óriási mennyiségű reklámcsíkkal találkoznak, így azok hatékonysága egyre inkább csökken.



Az Ask Jeeves internetes oldal látogatóinak útját a komornyik éber figyelme mellett a reklámok is végigkísérik.

Eltérő módszerek

A reklámcsíkok olyan csalók, sarlatánok és elmebajosok válogatott seregének útját segítették évekig, akik meg akartak szabadulni portékáiktól. A nagy rohanásban – hogy mindenki a netre kerüljön – nem volt hiány online hirdetőkben, akik hajlandóak voltak milliókat pumpálni átgondolatlan és hitványul kivitelezett online reklámkampányokba. 98-99-ben az volt a jelszó: fektess be most, és aggódj később. A zöldfülű vállalatok borsos árat fizettek ezért. Most, hogy az internetes cégek gyászjelentéseivel már megteltek a lapok, a hirdetők elkezdtek ellenértéket is követelni a pénzükért cserébe.

A hirdetéseket rendszerint háromféleképpen adják el. A legkorábbi, legkevésbé kifinomult módszer az egyszerű ismétlés, ahol a hirdetők azért fizetnek egy oldalnak, hogy sokezerszer megjelenítsék a reklámcsíkjaikat, azonban a hirdetéseknek átlagosan mindössze fél százalékára kattintanak rá. Ma már csak az olyan nagy portálok adhatnak el így hirdetési felületet, mint a Yahoo! vagy az MSN, melyek naponta sok új felhasználót vonzanak. Az újabb jövevény a „click-through", a kattintás szerinti fizetés technológiája, ahol a hirdető csak azokért a látogatókért fizet, akik a reklámra kattintva a kiszolgáló oldalán keresztül jutnak el az ő honlapjukra. Ezt széles körben elfogadottnak, tisztességesebb ügyletnek tartják, ami azonban arra bátorítja a hirdetések elhelyezőit, hogy minél inkább az arcunkba másszanak a reklámjaikkal.

Bár ezért a hirdetési formáért viszonylag többet fizetnek, de mégsem olyan sokat, mint a ténylegesen behozott üzletek alapján nyugvó vadonatúj modellnél. Ez utóbbi szerint kizárólag akkor fizetnek, ha az oldal nemcsak elirányította a reklámcsíkon keresztül a látogatót a honlapra, hanem az regisztráltatja magát vagy netán vásárol is ott magának valamit. Ez azonban csak akkor működik a hirdetést megjelenítő oldal számára, ha a hirdető nagy sikerrel csábítja vásárlásra a végül hozzá elvezetett látogatókat.



A hirdetők többet fizetnek a családi portálokon elhelyezett reklámokért. A kutatások szerint a tapasztalatlan felhasználók többet kattintanak a reklámokra, mint a harcedzett szörfözők.

ÖTÖS FOGAT

Az vagy, amit megveszel – avagy mit sóznak rád már megint a neten?



Slashdot

Színes pólók? High-end Linux szerverek? Könyvek és szupererős kávé? A Slashdot hirdetői tudják, mitől döglik a légy.
www.slashdot.com



Salon

Drága kávékereskedés. Meglepő könyvek a nők jogairól. Andy Warhol kiadványai. Mindez a Salon.com oldalain.
www.salon.com



The Street

A hirdetők álma az amatőr befektető. Művészi alkotások, online bankszámlák és kaliforniai borok várnak rád.
www.thestreet.co.uk



FHM

DVD-ket, cipőket és *South Park* figurákat bocsátottak áruba a srácok, amikor utoljára meglátogattuk a portált.
www.fhm.co.uk



Freeserve

A hirdetések bőséges áradatában mindenfélét kínálnak a látogatóknak az értékpapíroktól kezdve a 17 colos monitorokig.
www.freeserve.co.uk

ÖTÖS FOGAT

Öt olyan website, ami garantáltan begyűrűzi az oldaladat.



The Webring Server

Nem tartozik a legszebb oldalak közé, de ha sok bibelődés nélkül akarsz létrehozni egy webringet, akkor mindenképp látogasd meg a Webring Servert.
www.webring-server.com



The CGI Resource Index

A CGI Resource Index ingyenes scriptjei segítségével saját külalakot hozhatsz létre.
www.cgi.resourceindex.com



Bravenet Site Rings

Ez a Bravenet oldal sok hasznos dolgot tartalmaz a webmesterek részére. Többek közt egy egyszerű, de hatékony webring rendszert is.
www.bravenet.com/samples/sitering.php



Ringlink

Ezt inkább a szakértőknek ajánljuk. A Ringlink egy olyan nyílt forrású script, mely webring rendszerek futtatását teszi lehetővé.
http://gunnar.cc/ringlink



Page-Ring

A Page-Ring egy újabb csúnya, de egyszerű webring rendszer, mely teljes ellenőrzést enged az oldaladon lévő webring program felett.
www.page-ring.com

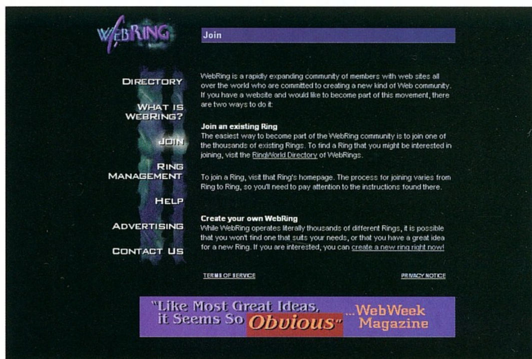
Tudtad, hogy...

Készítsünk webringet

Szeretnéd, ha a látogatottságod az egekbe szökne? Összefognál hasonló gondolkodású webmesterekkel? Akkor ideje, hogy beszállj a ringbe.

AZ INTERNET EGYIK LEGJOBB TULAJDONSÁGA, hogy az azonos érdeklődésű embereket össze tudja kötni – függetlenül attól, hogy mi az a téma, valakit biztosan érdekelni fog. Ennek ellenére, ahogy a net egyre jobban növekszik, egyre nehezebb lesz majd megtalálni téged. Most, hogy a hálón lévő weboldalak száma már az egymilliárdot is meghaladja, nagyon kicsi az esély, hogy valaki véletlenül belebotlik a nagy gonddal létrehozott oldalaidba. Beillesztheted lapodat a különböző keresőprogramokba, vagy néhány kölcsönös linkkel növelheted látogatottságodat, de sokkal jobb ötlet egy webringhez csatlakozni – vagy akár saját webringet létrehozni.

A webringek a hasonló témájú site-ok összefogására születtek, szóljanak azok kvantumfizikáról vagy a *Star Trek*-ről. A csoportban lévő összes website megegyezik abban, hogy mindegyikük berakja ugyanazt a programot a html kódjába, így a látogatók majd észlelni fogják, hogy ez az oldal tagja egy webringnek. Ezenfelül képesek egy listán megtekinteni a ringhez tartozó összes siteot, vagy egyetlen kattintással átlépni a következőre.



A Webring.org (www.webring.org) **volt a legismertebb webring rendszer, de a Yahoo!** (http://dir.webring.yahoo.com) **általi felvásárlás nem kis felháborodást keltett a Webring.org hű rajongói között.**

Oszd meg és oszd tovább

Az azonos webringben lévő oldalak nem versenyeznek egymással – hanem inkább összefognak, hogy még több látogatót vonzanak. Például egy *Quake* webring oldalai lehetnek különböző klánok birtokában, s míg bizonyos résztvevők foglalkozhatnak a taktikai aspektussal, addig mások letölthető kiegészítőket nyújthatnak. Mivel mindenki ugyanannak a webringnek a tagja, ezért egy bizonyos oldal látogatója valószínűleg áttekint a többi site-ra is. Végeredményben, nemhogy kevesebb látogatód lesz, hanem még több embert fogsz vonzani.

Ha a webring koncepciója felkeltette érdeklődésedet, akkor először is látogass meg egyet (CrickRock – **www.crickrock.com**, Ringsurf – **www.ringsurf.com**, Yahoo! – **dir.webring.yahoo.com**), és nézd meg, hogy nem csinált-e már valaki egy neked megfelelőt. A *Quake* szóra való keresés több mint száz különböző ringet talált, melyek között volt olyan, amit az ír játékosoknak szántak, de olyan is, ami a *Quake* módosításával foglalkozott. Bátran kimondható, hogy szinte minden létező témakörről készült már webring legyen az a Szcientológia (**http://nav.webring.yahoo.com/hub?ring=clams&list**), a Star Wars Elite (**http://nav.webring.yahoo.com/hub?ring=swe&list**) vagy a klasszikus bélyegek (**http://nav.webring.yahoo.com/hub?ring=classicstamp&list**). Természetesen, ha neked egyik sem felel meg, akkor létrehozhatod a sajátodat is (alul megtalálod a segítséget).

Készíts webringet

A Yahoo! webringeket könnyű létrehozni és karbantartani. Ha sajátot szeretnél, akkor írd be a böngésződbe a http://dir.webring.yahoo.com címet és kövesd ezeket a lépéseket.



1 Miután bejelentkeztél a Yahoo!-ra (vagy létrehoztál egy teljesen új accountot), válaszd ki a Create a Ring **opciót és írd be az oldal URL-jét.**



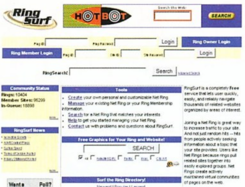
2 Adj nevet és rövid leírást a webringednek. Ez minél pontosabb, annál jobb. Vedd figyelembe, hogy szeretnél minél több embert idevonzani.



3 A következő lépésben kategorizálnod kell a webringedet. Ebben a példában az Entertainment&Arts/Celebrities/Male **kategóriát választottuk.**



4 A Yahoo! elkészít egy bemutató oldalt és a szükséges JavaScript kódot. Ezt a programot kell beraknod a HTML oldalra, hogy megjelenjen a webring.



A RingSurf is a népszerűbb webring rendszerek között van a közel 100 000 csatlakozott oldallal.

A Wazillion Navbars Projectnél láthatjuk, mi történik, ha valaki beleőrül a webringekbe.

Túl sok jóság

Nincs meghatározva, hogy mennyi különböző webringhez csatlakozhatsz, ha a te oldalad éppen a zselézett hajú, kisvárosi, láncdohányos, piros ladás diszkókirályokról szól, de abban sem akadályoz senki, hogy létrehozz egy saját webringet a zselézett hajú, kisvárosi, stb... oldalak összefogására. De azért ne szállj el túlságosan – semmi sem lehangolóbb annál, mintsem egy olyan site-ot meglátogatni, ami mindössze egy oldalból áll és legalább 20-30 különböző webringhez csatlakozik. Ha nem hiszel nekünk, akkor látogasd meg például a Wazillion Navbars Project oldalt (**www.jameshuggins.com/h/rng3/yahoo_navbars.htm**) és tekintsd meg, hogy ez milyen szörnyű eredményekhez vezethet.

Semmi sem lehangolóbb, mint egy site-ot látogatva 30 webring hirdetésbe belefutni.

A Bomis (**www.bomis.com**) egy másfajta webring-hálózatot üzemeltet, mely a hagyományos banner helyett egy frame-et helyez minden oldal tetejére. Csakúgy, mint a Yahoo-nál, itt is minden elképzelhető téma megtalálható.

Elő a bannerekkel

Ha a webring nem nyerte el a tetszésedet, még így is lehetsz tagja hálózatnak. Az olyan nagy hálózatok, mint a Maximum PC Network (**www.maximumpc.co.uk**) vagy az Underground Online – avagy UGO – (**www.ugo.com**) linkekkel mutatnak az oldaladra és az ott elhelyezett hirdetésekért cserébe még meg is kapod a reklámozóktól beszedett pénz egy részét. Sajnos ehhez azonban nagyon népszerűnek kell lenned, mivel a Maximum PC Network havi minimum 20 000 találatot szab meg határnak, míg az UGO szóba sem áll veled, amíg el nem éred a hihetetlennek hangzó havi egymillió látogatót.

Ha a te oldalad még nem tart itt, akkor még mindig beléphetsz valamelyik bannercsere programba. Bár itt pénz nem cserél gazdát, de az olyan oldalak, mint a MyComputer.com (**http://bannerexchange.mycomputer.com**) lehetővé teszik, hogy népszerűsítsd az oldaladat a weben.

A jó ízlés határai

Sok különböző bannercsere szolgáltatás közül választhatsz, de ezek mindegyike ugyanúgy működik. Lehetőséget teremtesz, hogy hirdetések jelenjenek meg az oldaladon és ezért cserébe a te hirdetésed is – melyet neked kell megterveznedd – meg fog jelenni a szolgáltatáshoz csatlakozott egyéb oldalakon. A MyComputer.com használatával minden két fogadott hirdetés után te is kapsz egy hirdetési lehetőséget.

A webringekhez hasonlóan itt is nagyon könnyű elkapatni magadat és tönkretenni az oldalad arculatát a rengeteg villódzó hirdetőcsíkkal. Óvatosan használva viszont a bannercsere igazán jó lehetőség az oldalad hirdetésére anélkül, hogy a drágán megkeresett pénzedet kéne a népszerűsítésre költened. PCF

Yahoo! brühühühü

A gyűrű új ura nem túl népszerű...

Bár rengeteg különböző webring szolgáltatás található a neten, mégis a Webring.org (**www.webring.org**) az egyik legismertebb. Amikor múlt év szeptemberében a Yahoo! felvásárolta, a felhasználók dühödten reagáltak és elkezdtek más szolgáltatókhoz átigazolni: „Az új Yahoo!/Webring rendszer szar és bűzlik! Undorral tölt el!", nyilatkozta az egyik webring-tulajdonos (**http://homepages.go.com/~holidays4fun/yahoowr/main.html**).

A webring-tulajdonosok egyik legnagyobb problémája, hogy regisztrálniuk kell magukat a Yahoo!-nál és így részletes személyes adatokat kell szolgáltatniuk. A Webring.org nem igényelte ugyanezt. Ráadásul a Yahoo! megszorításokat vezetett be a webring programmal kapcsolatban; korábban a felhasználók bármit megtehettek kreatív irányban. Rengeteg felhasználó a távozás mellett döntött és a többi site, mint például a CrickRock (**www.crickrock.com**) nem aggályoskodott. Azóta már egy Anti-Yahoo! Webring webring (**www.geocities.com/sugoimog/because.html**) is készült – mondanunk sem kell, hogy ez nem a Yahoo! szolgáltatását használja.

A tiltakozók tényleg szomorúak, de ők a vokális kisebbség: a legtöbb webring-tulajdonos egyszerűen kicserélte a programsorokat és folytatta, mint előtte. Az anti-Yahoo! társaság várhatóan újabb tagokkal fog bővülni, ugyanis a cég megvásárolta a népszerű eGroups szolgáltatást (**www.egroups.com**) és hasonló változtatások bevezetését tervezik.



„Lássuk be, hogy a Yahoo! kiszúrt veled is és a webringeddel is", állítja a CrickRock.

Csatlakozz egy banner programhoz

A bannercsere az egyik legegyszerűbb módszer, hogy embereket csalogass a site-odra. Ráadásul semmibe sem kerül a MyComputer.com-nál (http://bannerexchange.mycomputer.com).



① **Az első lépés egy Mycomputer .com account létrehozása, mely többoldalnyi kérdés kitöltéséből áll. A szükséges HTML kódot ezután kapod e-mailben.**



② **A MyComputer.com** Control Centre-**ben kattints a** Banner Exchange/Manage-**re, majd válaszd a** Go To The Banner Pool **opciót, hogy feltölthesd a sajátod.**



③ **Ha nem érkezik meg az e-mail vagy sietsz, akkor a felhasználandó HTML kódot a** Control Centre **képernyő** View Code **gombjára kattintva is megkaphatod.**



④ **Másold be a releváns HTML sorokat a weboldaladra (a** BODY **tagek közé), mentsd el a fájlt és tekintsd meg a böngésződben a végeredményt.**

ÖTÖS FOGAT

Az alábbi oldalak hemzsegnek a bannerektől. Azért ne kapasd el magad.



Worldwide Plus UK Banners
A legtöbb rendszerrel ellentétben, a Worldwide Plus minden hirdetésért megjeleníti a banneredet. **http://uk-banners.wwplus.net**



UK Banners.com
A UK Banners garantálja, hogy a hirdetések relevánsabbak lesznek, mint más rendszerek esetében. A te bannered öt hirdetésenként négyszer jelenik meg. **www.ukbanners.com**



Hit Exchange
A Hit Exchange-en 3:2 aránnyal indulsz, de ha a látogatóid sok hirdetésre kattintanak, akkor egyre gyakrabban fog megjelenni a tied is. **www.hitexchange.net**



SmartAge
A SmartAge egy egyszerű bannercsere rendszer, mely az oldaladon megjelenő két hirdetésért egyszer a tiedet is megjeleníti. **www.smartage.com**



Total Football
Ha tényleg nagyon népszerű az oldalad, akkor akár el is felejtheted a bannercserét. Elég, ha csatlakozol egyre hálózathoz, mint például a Total Football Network. **www.totalfootball.com**

ÖTÖS FOGAT

Mielőtt elköteleznéd magad, mindenhol olvasd el a kisbetűs részt is!



AB AEGON

A volt Állami Biztosító felvásárlásával jött létre a társaság. A belépési nyilatkozat PDF formátumban tölthető le, online nem lehet jelentkezni.
www.aegon.hu



OTP Garancia

A legnagyobb hazai bank biztosítási üzletágának weblapja elég spártai kinézetű. A marketingszövegek bőségesek.
www.garancia.hu



Nationale Nederlanden

Maga a design nem túl izgalmas, viszont részletesen ismerteti a jelenlegi nyugdíjrendszert. A belépési nyilatkozat Word fájlban található, de természetesen ezt is postázni kell.
www.nn.hu



Providencia Generali

Az online tartalom nem bőséges, de magukról a szolgáltatásokról sokat megtudhatunk a PDF-ekből. Remek szolgáltatás az online hozamszámító program.
www.providencia.hu



Hungária

Minden megtalálható, bár nem túl részletesen. Vannak letölthető Word és Excel dokumentumok és online járadékkalkuláció.
www.hbrt.hu

Pénzügyeink

Aggkori pénzek

Addig gondoskodj a nyugdíjadról, míg fiatal vagy, különben öreg napjaid szörnyűbbek lesznek, mint Lagzi Lajcsi fürdőnadrágban…

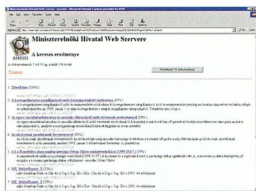


A zsíros nyugdíj melegebben tart, mint a mamusz.

LEHET, HOGY MOST MÉG NEHÉZ ELKÉPZELNI, DE lesznek majd olyan napok, amikor többre fogsz értékelni egy csésze teát, mint egy fergeteges *Counter-Strike* partit. Addigra már több szőrzet lesz a füledben, mint a fejeden és kedvenc elfoglaltságod az lesz, hogy mindenkit halálra untatsz a régmúlt emlékeivel, aki csak a közeledbe merészkedik. Más szavakkal: öreg leszel.

Ez nem azt jelenti, hogy meg kell elégedned a szőrmepapuccsal és az alkalmankénti boci csokival. Egy kis előretervezéssel megveheted majd magadnak a legújabb rakétahajtású tolókocsit, hogy az azzal végzett hajmeresztő kézifékes kanyarokkal rémisztgesd a nyugdíjasotthon lakóit. Mindössze pénzre lesz szükséged, ezért nem árt, ha korán elkezdesz ezzel foglalkozni. Mondjuk már most.

Mindenki jogosult az állami nyugdíjra, a korhatár elérése után, de ez a pénz nem sokra elég. A társadalombiztosítási nyugdíjrendszer alkalmatlanságát már korábban is belátták. Az egyre kevesebb munkavállaló befizetéseiből kellett az elöregedő társadalom korábbi dolgozóit fizetni. Ez sajnos nem működik. Ezért, ha korábban akarsz nyugdíjba menni vagy fenn akarod tartani az életszínvonaladat, miután a billentyűzetet horgolótűre cserélted, akkor a szánalmas állami nyugdíjadat ki kell hogy egészítsd valamilyen alternatív megtakarítási formával. Ezek legnagyobb részben felturbózott betétszámlák: minden hónapban befizetsz valamennyit, és mire vissza fogsz vonulni, a nyugdíjpénztár befektetői bölcs döntéseinek köszönhetően kezedbe fognak nyomni egy nagy köteg pénzt, mely remélhetőleg elég lesz hátralévő életedre.



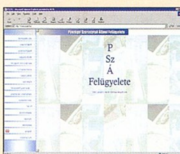
A Miniszterelnöki Hivatal (www.meh.hu) oldalain az összes kapcsolódó törvény megtalálható.

Annak érdekében, hogy tisztában legyél a jelenlegi rendszerrel, legjobb, ha mindenekelőtt a Pénzügyi Szervezetek Országos Felügyelete (**www.pszaf.hu**) oldalát nézed meg. Itt mindent megtudhatsz arról, hogy külön befektetések nélkül mi vár rád. Az összes témával kapcsolatos törvényjavaslat, de még a nyugdíjszámítás módja is megtalálható, letölthető Word és Excel táblázatokkal kiegészítve. 1994. évtől kezdődően lehetővé vált a magánnyugdíjpénztárak használata is. Az azóta eltelt időszakban már több mint egy millióan választották ezt az új formát. Az erről szóló legátfogóbb oldalakra az Origo üzleti negyed rovatában (**www.origo.hu/uzletinegyed/nyugdij**) leltünk rá. Rengeteg hasznos linket és információt találhatunk itt.

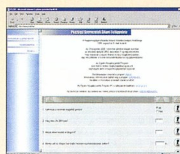
Ha végre sikerült elhatározásra jutnunk nyugdíjas éveinket illetően, akkor itt az ideje, hogy felkeressük a jó pár nyugdíjbiztosítással foglalkozó cég egyikét. Szerencsére már Magyarországon is felismerték (vagy talán külföldi tulajdonosaik ismertették fel velük) az online jelenlét szükségességét. Az összes nagyobb vállalat rendelkezik website-tal. Ezek szinte mindegyike tartalmaz információkat magáról a rendszerről is, de természetesen a legnagyobb részt a saját maguk által kínált szolgáltatások népszerűsítése foglalja el. A világ sok részén a magánnyugdíj-megtakarítás mellett nagyon népszerűek az életbiztosítások is. Ezek is hasonlóan működnek. Rendszeres havi befizetéseinket kapjuk vissza egy előre meghatározott időpont után. Mivel a szolgáltató biztos lehet benne, hogy pénzünk jó ideig náluk marad, ezért nagyobb hozamot és különböző bónuszokat kaphatunk. Ez természetesen cégenként változik, de a weboldalak nagyon jó tájékoztatással szolgálnak. Bár több esetben online is megtalálható a jelentkezési lap, ezt minden esetben kinyomtatás után, aláírásunkkal ellátva postán kell visszajuttatnunk. Jöhetne már a digitális aláírásokról szóló törvény. **PCF**

www.pszaf.hu

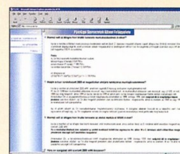
Ha nincs kedved a számológéppel küzdeni, igénybe veheted a PSZAF szolgáltatást.



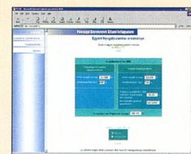
① Az oldal betöltése után válasszuk a letöltések menüpontot. A programok, nyomtatványok alatt inkább a könyvelők csemegézhetnek, de a nyugdíjszámítás mindenkinek hasznos lehet.



② Még mielőtt bárki nekiáll az adatlap kitöltésének, vegye fontolóra az innen elérhető, lokálisan futtatható program használatát, mely nem igényel állandó netkapcsolatot.

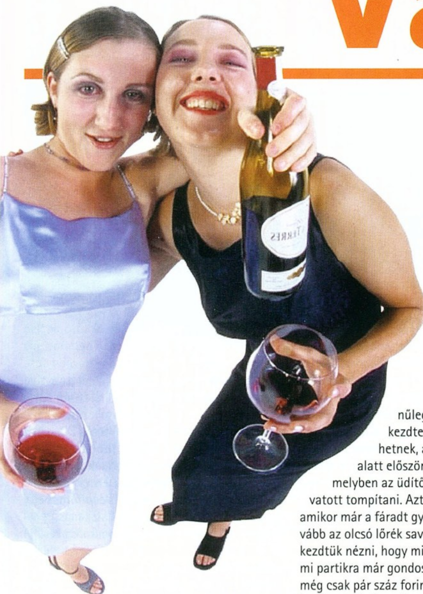


③ A 21 kitöltendő pont megértésében sokat segíthet a rubrika mellett található súgó gomb, mely részletes magyarázatot ad az adatról.



④ A sikeres adatbevitelt követően szembesülhetünk jövőbeli anyagi helyzetünkkel. Anyagi igényeinknek megfelelően kísérletezgethetünk a megadott számok megváltoztatásával.

Vásárlás

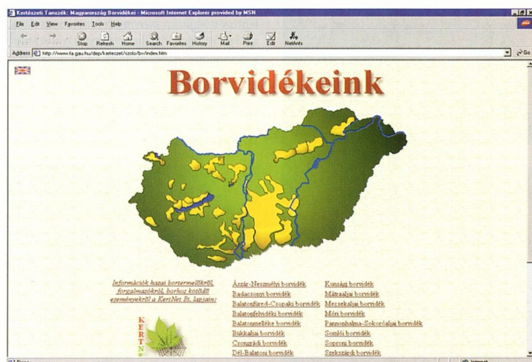


A szőlő gyümölcse

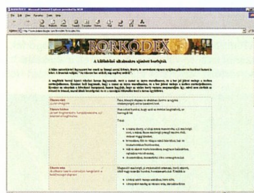
Csatlakozz hozzánk, amint végigsétálunk a dohos falak közt és meghallgatjuk a borvirágos arcú sommelier élménybeszámolóját.

IVÁS. VEDELÉS. POHARAZGATÁS. PITYÓKÁZÁS. Akárhogyan is nevezzük, kétség sem férhet hozzá, hogy a legtöbb ember életében szerepet játszik az alkohol. Nem mintha az olyan komoly probléma lenne, hogy egy nehéz munkanap után megnyugtatásul beülünk a forró vízbe egy pohár roséval, vagy talán a zuhanyzás előtt belekóstolunk egy finom muskotályba, hogy aztán a legjobb buliruhánkat felvéve beleugorjunk az éjszakai szórakozóhelyek színes forgatagába. De valószínűleg nem mindenki így kezdte. Még sokan emlékezhetnek, amikor a gimnázium alatt először ittak boroskólát, melyben az üdítőital a bor ízét volt hivatott tompítani. Aztán jöttek azok a napok, amikor már a fáradt gyomrunk nem bírta tovább az olcsó lőrék savas támadását és elkezdtük nézni, hogy mit is iszunk. Az egyetemi partikra már gondosabban választott, de még csak pár száz forintos borokat vittünk és igyekeztünk élvezni az ízeket. És aztán el fog jönni az az időszak, amikor már vadászni fogunk a jobbnál jobb nedűkre és egy üveg bor élvezetéért már több ezer forintot is ki fogunk adni, főleg ha valamelyik kedvenc pincénkben érlelték.

Nem hiába vagyunk borivó nemzet, már csak az internetet böngészve is rengeteg helyen botlunk ezen nemzeti italunkba. Kezdésnek érdemes tisztában lenni az alapokkal. A **www.fa.gau.hu/dep/kerteszet/szolo/bv/index.htm** címen megismerkedhetünk Magyarország összes borvidékével, a rájuk jellemző szőlő és borfajtákkal. Kevesen vannak azok, akik pontosan tudják, hogy milyen alkalmakra milyen bor illik. Nem árt, ha ezt is átvesszük Balatonboglár (**www.balatonboglar.com/borvidek/borkodex.htm**) városának oldalán, amely egyben ezt a borvidéket is pontosan bemutatja. Aki már a szájában érzi a bor ízét, az több helyen is rendelhet kiváló magyar borokból. A Budapesti Bortársaság oldalán (**www.bortarsasag.hu**) minden szempont szerint kereshetünk a borok között. Egy másik nagyszerű online kereskedés a CorVinum Kft. üzlete a **www.corvinum.hu** címen. Akik viszont már legalább háromszor olvasták el a cikket és minden említett weboldalt megnézték, azoknak ajánljuk figyelmébe a következő két címet, ahol iskolai formában is továbbfejleszthetik szakirányú ismereteiket: **www.pallida.kee.hu/borinfo/oktatas/szakisk.htm** és **www.kertnet.hu/mbh/stud.htm** PCF



Legjobb mindent az alapoknál kezdeni. Aki a környezetismeret óráján nem figyelt, az most láthatja országunk bortermelő területeit.



Ki tudja fejben tartani azt a sok borfajtát, meg azt a rengeteg alkalmat. Itt a segítség.



A kínálat remek, de a nyelvválasztással még kisebb problémák voltak a cikk írásakor.

ÖTÖS FOGAT

Ha tíz képet látsz az oszlopban, akkor sok újat nem fogunk tudni mutatni.



Borvirág

A Borvirág Borközpont oldalain minden megtalálható a borokról. A hírlevél az újdonságokról tájékoztat, míg a fórumon ivócimborákat szerezhetünk.
www.borvirag.hu



Sommelier Club Budapest

A Sommelier Club Budapest egy exkluzív társaság. Ők azok, akik igazán tudnának mesélni a borokról és a kóstolásról.
www.scb.hu



Majestic Online

A külföldi borok széles skálája található ezen az angol oldalon. A szállítás nem gond, viszont rosszul esett, hogy magyar bort nem találtam.
www.majestic.co.uk



Wineman.com

A kevésbé lokálpatrióták ezen az oldalon a világ minden tájáról találhatnak a témával kapcsolatos híreket.
www.thewineman.com



Benchmark Consulting

A szakma krémjét gyűjti össze ez az amerikai site. Nem lehet semmi Chilében gyomlálni a szőlőtőkéket.
www.winecareers.com

Háló Világ
Fura filmek

Ízlés dolga

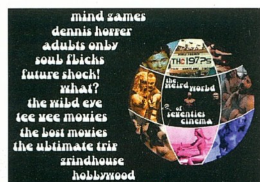
Tele van a hócipőd a lapos hollywoodi szuperprodukciókkal és a fellengzős celluloidcsodákkal? Lépj be inkább a fantázia mozitermébe.



MÁR GYOMORRONTÁST KAPUNK A NAGY költségvetésű, agyalágyult forgatókönyvvel megáldott amerikai mozifilmektől, amelyeket le sem lehetne vakarni a hazai vásznakról. Inkább végighallgatjuk a bőbeszédű szomszéd néni beszámolóját a legutóbbi nyugdíjas találkozóról, semhogy végigüljünk még egy olyan „a-szuperügynök-másodjára-is-mindent-elsimít" típusú alkotást, mint a *Mission: Impossible 2*. Még soha nem éreztünk indíttatást arra, hogy a film befejezése előtt elhagyjuk a mozitermet, de ezek után már ez is megtörténhet.

Már eddig is annyi hollywoodi akciójelenetet láthattunk, ami életünk végéig bőven elég lenne. Oké, van egy rakás jó amerikai film is, de a legtöbb európai mű eleve kikerüli a mozik világát, és halva születve, a videotékák polcaira kerül. Létezik azonban ezen filmeknek egy kisebb szelete, ami a képzelet távoli világába vezet el bennünket, ahol az élőholtak, vámpírok, szellemek és meztelen testek bizarr miliőjében mindenféle különös dolog történik. Felejtsd el a *Csibefutamot*, és nézd meg inkább azt a filmet, amiben a sírokból kimászó zombik csillapíthatatlan vágyat éreznek, hogy jóízűen elfogyasszák minden járókelő agyvelejét.

Nem vagyunk mi nyúlszívű anyámasszony katonái, hát behatolunk a web sötét birodalmába, hogy felhozzuk a mélyből a leghátborzongatóbb, vértől és erotikától csöpögő celluloid szalagokat.



A Pimpadelic Wonderland különböző kategóriák szerint besorolva ajánlja a filmeket, a lélektani horrortól a véráztatta klasszikusokig.

Bizarr meseország

A villódzó csintalan majmok és a bikinis űrcsajok képeivel a Pimpadelic Wonderland – így a honlap neve – nem hagy kétséget afelől, hogy itt valami különös dolog készül. A weboldalt könnyen átlátható egységekre szelték fel, könnyed tájékozódást lehetővé téve a látogatónak. Kezdjük talán a hetvenes évek filmvilágával a **Weird World of 70's Cinema** menüpontban, ami számos ínyencségnek ad otthont. Itt van mindjárt a felsorban a **Mind Games** szekció, ahol az évtizedben megjelenő és elterjedő lélektani horrorfilmekről olvashatsz egy értekezést, s közben néhány példát is megemlítenek. Még érdekesebb azonban a **Sex on the Screen** alfejezet, ahol információt kaphatunk a nemrégiben ismét feldolgozott – az első igazi pornófilmként számon tartott – *Deep Throat* című alkotásról. De utánaolvashatsz más egyéb, a hetvenes években a vászonra került különös orgiáknak is, hiszen – mint itt kiderült – 1977-ben még a *Star Wars*-nak is elkészült egy pornóváltozata, *Star Babes* címmel. Már abban az időben is tudták, hogyan kell alacsony költségvetésű szoftpornó feldolgozásokat készíteni – a *Gums* a klasszikus *Cápa* erősen szexuális indíttatású átdolgozása, melyben egy hableány ténykedését viszik vászonra, amint délutánonként az óvatlan tengerészek falloszát lemetszi egy-egy intenzív aktus után. Ám ezzel még nincs vége: a *Let My Puppets Come* című szexopusznak a *Muppet Show* adott ihletet. Jaj, ne...

Szintén érdemes bekukkantani a **Future Shock** menüpontba, ami sok klasszikust vonultat fel, köztük a *The Omega Man*-t és a *Logan futását*. A **Soul Flicks** a négerek ezidőbeli filmes munkásságára koncentrál, ellenben ha igazán mélyre szeretnél elmerülni az okkultizmus földalatti világában, kattints a **Grindhouse** szekcióra, ami olyan háborodott filmeket vesz górcső alá, mint az *I Drink Your Blood* – azaz Megiszom a véred –, amiben LSD-től meggárgyult hippik nagy bajba keverednek, amikor bosszúból veszettséggel fertőzik meg őket. Ja, és az *Ómen*, az *Ördög-*



A Mind Games menüpont hátborzongató történeteket bemutató filmjei a háborodott emberi elme különös tetteit örökítik meg, s leginkább a pszicho-horror kategóriába sorolhatók.



A 70-es évek mozifilmjeinek otthont adó Pimpadelic Wonderland bizarr birodalma a drog, sci-fi és pornó témájú alkotásokat részesíti előnyben.

ÖTÖS FOGAT

E számkivetett honlapoknak esküdt ellensége az emberi józanság...



Kartontehén

Régóta szeretnél egy játéktehenet? Mr. Dinklepuss ad egyet „csak neked", amit nyomtatás után kivághatsz és már kész is.
http://come.to/dinklepuss



Ken a király

Sehol egy Sindy, Barbie vagy más egyéb lánybaba. Ezt az oldalt egyértelműen a fiúbabák elhivatott gyűjtőinek szánják.
www.manbehindthedoll.com



The Ultimate Toilet Index

Ez az abszurd weblap Anglia majd' minden nyilvános vécéjét osztályozza, kommentálva a sor hosszát, a világítást és a szagokat.
www.expage.com/toiletindex



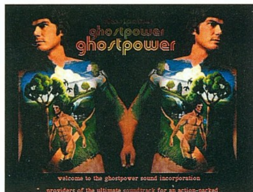
Henry Lim honlapja

A képen látható srác Legóból építette fel ezt a Sztegoszauruszt. A neve Henry Lin, és úgy tűnik, hogy túl sok szabadideje van.
www.geocities.com/droideka13



Cukros zacskók gyűjtőinek oldala

Az üres papírzacskók gyűjtésénél jobb módszerek is vannak az életed elpazarlására. Sajnos ezt nem tudják ezek a gyengeelméjűek.
members.iquest.net/~phillip



Nézd meg, mit rejt a Ghostpower **felirat a Pimpadelic Wonderland honlapján, és tölts le néhány kellően pszichedelikus videót.**



A Luminous Film & Video Wurks egy kiváló weboldal, amely ritka filmek felkutatásának és digitalizálásának szentelte magát, hogy a következő generációnak is borsódzhasson a háta.

űző, vagy *Caligula* mond valamit?

Klikkelj a **Ghostpower** feliratra, ahol filmrészleteket és filmzenéket tölthetsz le. Köztük a legjobb a *The Skull*, melyben meztelen testek, lángok, különös hangok és koponyák zagyva kavalkádja jelenik meg. Végül említsük meg a **Fairy Fart** menüpont animációit, ám a honlap számos más érdekességnek ad otthont, melyek közt megtalálható egy páratlan képgyűjtemény, a **Herve's Hut**, azaz hogyan kell kinézni egy hetvenes évekbeli ízléstelenül berendezett legénylakásnak.
www.pimpadelic-wonderland.negation.net

Kultuszfilmek

A kultuszfilmek, sztárok, írók és dalok számára fenntartott honlap nyitóoldalán William Burroughs üdvözletéhez hozzáteszi, az oldal felnőtteknek szól, azaz itt a meztelenség és az erőszak sem kerül mellőzésre. A Debased című oldalt azonban az teszi nagyszerűvé a többi horrorral kapcsolatos weblaphoz képest, hogy intelligensen közelíti meg a témát és rejtélyes fortéllyal állapítja meg a misztikus kapcsolatot olyan látszólag összeegyeztethetetlen személyiségek között, mint Burroughs, Brigitte Bardot, PJ Harvey és Dario Argento. Az oldal régi stílusú kungfu mozikkal, tipikus olasz, vértől tocsogó filmekkel és más európai véráztatta klasszikusokkal (*Vampyros Lesbos*) is foglalkozik. A **Bizarre News** rész pedig a való élet szörnyűségeit tárja elénk.

A honlapon található kultuszfilmekről háttérinformációval kiegészített rövid szinopszist olvashatsz, illetve mindegyikről néhány pillanatképet is szemügyre vehetsz. Érdemes letörölni a port néhány pillantás erejéig a *Tombs of the Blind Dead* üreges szemű zombijairól, bár a legocsmányabb pillanatot minden bizonnyal Lucio Fulci *Gates of Hell* című művéből ollózták ki, amikor egy hölgy a saját beleit hányja ki. A **Cult Music** szekció olyan művészeket mutat be, mint Syd Barrett vagy a Velvet Underground. Mégis hadd tanácsoljuk, hogy itt nézd meg a *Vampyros Lesbos* képeit. Ezt a borzalmas filmet egyedül az éjfekete hajú, néhai Soledad Miranda főszereplése mentette meg. A film annak kapcsán kapott itt helyet, hogy ebben hangzanak fel minden idők legpszichedelikusabb dalbetétjei.

A weboldal **Celebrities** részében található fotógyűjteményben többek közt szerepel Christopher Lee, Peter Cushing és Natassja Kinski, míg az archívum érdekes képeket, színfalak mögötti jeleneteket mutat be a legkülönbözőbb filmekből, köztük a *Suspiria*, a *Willy Wonka and the Chocolate Factory* és a *The Wicker Man* című művekből, hogy az olyan éjszakai kedvenceket már ne is említsük, mint a *The Evil Dead* és a *Cannibal Holocaust*. Átfuthatod továbbá az életrajzokat és a filmek rendezőinek – például Dario Argento vagy Jean Rollin – elemzéseit, akik messze repítenek bennünket a képzelet és borzongás világába.
www.debased.com

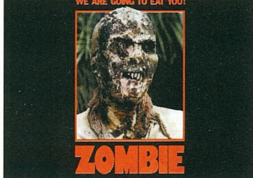
Mi figyelmeztettük a szomszédot a szilyeszteri ivászat veszélyeire! Hát hallgatott ránk?

Európai ritkaságok

Az a probléma az olyan típusú filmekkel, amiket már eddig is sorra vettünk, hogy a bulvárlapok újságírói, a konzervatív nagymamák és a figyelemre éhes politikusok tajtékozni kezdenek tőlük pusztán azért, mert esetleg leszbikus jelenetek vagy hamvas bőrfelületek villannak fel bennük. Mindez azt eredményezi, hogy ritkán láthatjuk őket televízióban és moziban, sőt néhány esetben még videotékákban sem tudsz rájuk bukkanni. Szerencsére az utóbbi időben a cenzorok is egyre inkább kezdenek rájönni, hogy egy darab celluloid szalag miatt nem válik az egész ország szexőrült hordává, illetve az, hogy valaki ostoba zombikat néz a képernyőn, amint nagy lyukakat harapnak idióta áldozataikba, valószínűleg nem okoz zavargásokat a Parlament előtt. Ezzel együtt ma már olyan filmek tucatjait szerezhetjük be a weben keresztül, melyek korábban elérhetetlenek voltak.

A Luminous Film & Video Wurks oldalának célja, hogy „elérhetővé tegyen ritka és egészen különleges európai filmeket". Megpróbálnak beszerezni már nem gyártott videókat és képlemezeket szerte a világból, majd digitálisan átalakítják és új formátumban jelentetik meg őket. Természetesen számos olyan film is található itt, amelyek rendezőinek elmeállapotát szigorúan kérdőre lehetne vonni, és ez még a jobbik eset. Az új videomegjelenések közt van Serge Gainsborough elveszett klasszikusa – a *Je T'aime, Moi Non Plus* –, aminek betiltott betétdalát Jane Birkinnel együtt adta elő. Na és az *1001 Perversions De Felicia* is tökéletes éjszakai szórakozásnak tűnik – jobb híján – egy dézsa pattogatott kukorica társaságában. A filmek bő választéka pedig még inkább ösztönöz a hollywoodi fősodor szemfényvesztésének ellenpontozására.
www.lfvw.com

PCF



A Debased kielégíti vérszomjadat, ha emberevő hullák fotóit szeretnéd nézegetni. Íme Lucio Fulci *Zombi* című filmjének eredeti plakátja.



Első pillantásra azt hittük, hogy ez a fotó a *PCF* szilveszteri bulija után készült, de ez a srác mégis túl szolidan néz ki ehhez.

ÖTÖS FOGAT

Még mindig nem elég? Akkor még nagyobbra tárjuk a hülyeség kapuját.

Fóbiák

Súlyos bromidrosofóbiában szenvedsz? Netán a lachanofóbia miatt vagy levert? Nézd meg itt, hogy mi a baj veled.
http://www.geocities.com/Area51/Corridor/1378/phobia.html

Az első hímnemű ember terhessége!

Ez nem lehet igaz! De igen! Nézz utána ezen a figyelemre méltó oldalon, hogy a világon először hogyan esett teherbe egy férfi.
www.malepregnancy.com

A őskorszak bámulatos kutyái

Itt rátalálhatsz a Júra ebeire, sőt az ugatásukat megörökítő hangfájlokat is letöltheted!
freespace.virgin.net/paul.charlton1/home.htm

Megváltás a neten

Billy Bob Barnes atya képes e-mailen értekezni az Úrral, és örömmel továbbítja leveled Istennek – akciós áron 299,95 dollárért.
www.auburn.edu/~coatebh/cyber.htm

Csiklandós Elvis

Gördítsd az egered Elvis alakjára és megkuckolhatod. Kattints a Királyra, és rögvest felnevet. Ekkora hülyeséget!
www.auschron.com/mrpants/elvis.html


J671 OAY

Mivel szórakozzunk?

PCFormat A sokoldalú PC magazin

A mennyországba vezető út három lépésben. Egy: vedd elő a mellékelt kis dobozkát. Kettő: helyezd a lemezt a PC-d megfelelő nyílásába. Három: és most ámulj...

Bevezető

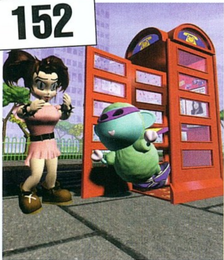
Az új évezredes, meg a többiek... Na, ez a rovat is jól indul, mi? Ígérem, tartózkodom a jövőben az ehhez hasonló poénoktól. Mi, hogy hol volt itt a poén? Khm... Akkor inkább belekezdenék. Tudniillik nem volt minden ok nélküli a felütésem. (És itt nem a tegnap esti pultos kontra én összetűzésre, hanem e bevezető első mondatára célzok.) Itt a tizedes... azaz az ezredes... hm... pontosabban az új évezred első PC Formatja. De most már tényleg. Végre mindenki önfeledten ünnepelheti új korszakunk beköszöntét Mi egy emberként örülünk, hogy megérhettük. Örülünk, hogy nem nyomták le azt a piros gombot annak idején az óceán egyik partján sem. Örülünk, hogy nem szabadult ránk drótban forgó, pirosan izzó szemmel a Terminátor. Röviden: örülünk, hogy mi és az emberiség eljutottunk idáig. Az is szimpatikus, hogy az atombomba helyett a CD, majd a DVD terjedt el. Elterjedt és elért minket is. Persze még a múlt évezredben (hú, de rég is volt már az...). Így most PC Formatod mellett kezdeben tarthatod CD, vagy DVD mellékletünket is. Rajta pedig ott a megszokott igényességgel, alapossággal és nem utolsósorban nagy lelkesedéssel összeválogatott inyencségek. Csak a legújabb, csak a legérdekesebb stuffok. E hónapban különösen tarka kavalkád fogad, bármelyik korongot is birtokold. Ezért óva intünk attól, hogy csak úgy pikk-pakk berakd a lejátszóba és belevágj a sűrűjébe! Tessék megadni a módját! Mint amikor egy öreg, patinás bort nyit ki az ember. Egy olyan penész lepte százéves üveget képzelj el, amilyenekért a horrorfilmek tini hősnői szoktak aláereszkedni a szellem járta félhomályos pincébe. Huh... Lehet, hogy jobb lenne, ha inkább hagynánk ezt a penészes üveg hasonlatot? Na mindegy. A lényeg az, hogy előbb olvasd el rovatunkat, melyben részletesen taglaljuk a lemezek tartalmát, és csak utána csapj le rájuk a valóságban is! Annál is inkább jó, ha így teszel, mert kiigazodnod is könnyebb lesz, amiben megújult CD menüink is segítenek majd.

Szóval új évezred, új PC Format – a régi jó színvonalon. Ugye, egyetértesz velünk? Akkor jó. Akkor megérdemled, hogy most már végre valami konkrétumot is eláruljunk. Más szavakkal: csapjunk a legyek... izé a lemezek közé!

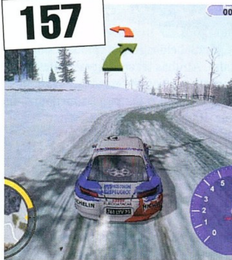
146



152



157



153



Tartalom

Ezt is hallottuk

Hajrá magyarok!



Stefano & Roger – Best Of Italian Club Hits Volume One
Warner Music Hungary
Az álnéven publikáló magyar DJ páros roppant profin kavarja a főként angol és néha olasz szövegű lagzilajcsit. A hangulat tetőpontján a riói karnevál extázisa szabadul a balatoni fészerdiszkó hangulatát idézve lüktető feka-brazil-digó műnyüzsire. A kecskeméti aranyhomoktenger bermuda-háromszögében olajjal és borral bűvészkedő megfáradt maffiózók (nőstény segédmunkásaik altesti szorgoskodása közepette) elégedetten dőlhetnek hátra: jó ez a világ, jó ez a zene. Élvezik is az ínyencek.



Crystal – Két Utazó
Sony Music
Teli a bőrönd, jöhet a mehet, s múljon is el nyomtalan. Sikerre utaztak, s két világ között nemcsak egymást vesztették el (a nő ettől lírai borzongással rettegett), hanem a zenét is. A hegedű és a skót duda népi-barokkos cirádái nem fedték el a gépzene kiterjedt sivatagát, s a hervadt szóvirágok lombja sem varázsolt bele oázist. Monoton dobogó léptekkel búsan vándorlunk tovább, minél messzebb önmagunktól. Írországba vágynánk. Kocsmazenére.



a.d. Studio – Spirit Dance Remixek
Warner Music
Ami nagyon sokáig érlelődik, csiszolódik, az a végén sima lesz, sikamlós, bármely zenei blokkba becsusszantható, úgy hogy senki se veszi észre a tucatnyi más utánzat között. Fő, hogy észrevétlenül múljon az idő, elvégre azért szórakozunk. Helyenként ötletes rímek próbálják e végtelen hullámzásban megakasztani a hallgatót, de mindent magával sodor ez az unásig ismételt akkordmenetekkel teli, ismerős techno-dizsi. Beleölheti magát az ember.



Akt – Megtalálsz...
Warner Music
Aprólékosan kidolgozott, homogén hangulatú, szép, de fáradt muzsika. Ha nagyon figyelsz rá, kicsit szomorú leszel. Orsi gyönyörű hangjára kiürült szerelmek árnyéka vetül, s a téma fátyolos szövetén átsejlő, népies motívumok (dorombon, dudán és hegedűn) azt sejtetik, hogy mindig így volt, s így is marad. Füstlába hajló borult délutánokon csak akkor tedd fel, ha biztos vagy magadban. Mert a csend jobban ismeri az ilyen hangulatokat.

Aerosmith – Just Push Play

Kiadó: Sony Music



Ezt a korongot érdemesebb számítógépes CD-lejátszóba dugni. Ha megnyomod a gombot, a hibrid lemezről a zene mellett rád szakad a Jaded videoklipje is: az Aerosmith körül megszokott szexisen vonzó csajszik néznek ártatlanul a kamerába, miközben fenekük körül (fenekestül?) felfordul a világ. Áhítat és pusztulás, élvonal és szubkultúra, fáradt rockerek fakult arcvonásai keverednek látomásoktól színes löketekkel. Más ez a feszültség. Árnyéka a hajdani energikus kisüléseknek. Az élő rock-klasszikusok örök turnéba görnyednek, gyöngyöket izzadnak már csak önmaguk vigasztalására is. Mert múlik az idő. Lassan hozzánk is elérkeznek.

Zene: 85%
Küllem: 90%
Végítélet: Gandzsához kevés, nagytakarításhoz sok. Azért jó az öreg a háznál.

Tankcsapda – Agyarország 13 Új Dal

Kiadó: Sony Music



Lefűrészelt agyarú elefántok és más ártalmatlanná tett súlyos állatok jutnak eszembe e zene hallatán. Iszonyatos energiával nyomulnak, döng a világ, ahogy döfölik a semmit. Vonyít a fényesre sikált gitár. „Itt én vagyok az állat, én vagyok az ember, a csőben én vagyok a töltény, én vagyok a fegyver." Férfifaló nőstények és dögevő pincérek között hogy juthatna hely a szelíd punkoknak? Minden erejüket összeszedik egy utolsó nekifutásra, de a digitális Krisztus könnyedén félrelép előlük. Ollé! Sajnálattal tekint utánuk: ezek a jószágok talán tudtak valamit. A 13. szám után felejtsd benn a lemezt, s egy pillanatra megnyílik a pokol.

Zene: 70%
Küllem: 75%
Végítélet: A súlyosan sötét zene előterében intelligens szövegek ágyazódnak tétova közhelyek közé. Valamit mondani akarnak.

Anastacia – Not That Kind

Kiadó: Sony Music

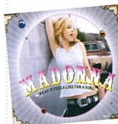


Dacos dalok ezek. „Nem olyan vagyok, amilyennek látsz. Nem olyan lány vagyok, amilyennek gondolsz. Nem vagyok erre a világra való" – énekli Anastacia, s elhisszük neki. Mert szőke a haja, fehér a bőre és fekete a hangja. Érzem, ahogy dalai kórussá terebélyesednek. A spirituálé őséreje sugárzik belőle. Ihletett pillanataiban nincs szüksége művokálra. Álruhás fekete angyal. Ráfeszül dalai ritmusára, s énekeljen bármiről, magával ragad, túlszárnyal, visszatér és felkarol. Égig ér a hangja, s megborzongat. Hinni kezdesz tőle. Hogy mégiscsak érdemes élni. Fürödj meg bátran ebben a zenében, csak erőt meríthetsz belőle. Végtelen energiát.

Zene: 95%
Küllem: 80%
Végítélet: Változatos műfajú, lendületes zene, olyan énekhanggal, amely nemcsak virtuóz módon pontos, hanem hiteles is, bármiről szóljon a szöveg.

Madonna – What It Feels Like A Girl

Kiadó: Warner Music



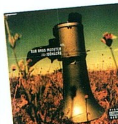
Madonna imét botrányt kavart, ezúttal újdonsült férje, Guy Ritchie segítségével, aki felháborodást keltő klipet rendezett az egyébként nem túlzottan újszerű nótához. A single címében megjelölt dal stílusában a Ray Of Light album hangulatára hajaz, szövegében szolid erotikus célzásokat tartalmaz.

A klip képanyagára egyelőre csak következtetni lehet, mivel a zenés tévék csak vágott verzióban sugározzák. Az interneten csak a szöveg található meg, a klipet nem sikerült felhajtani. Valószínű, hogy csak reklámcélzatú műbalhéról van szó, a hűvösebb fogadtatású utolsó albumot követően fel kellett csiklandozni az érdeklődést a korosodó popdíva iránt.

Zene: 80%
Küllem: 90%
Végítélet: Feldobom, kicsi, leesik, nagyot puffan. Nézni kellemesebb...

Sub Bass Monster – Időhúzás

Kiadó: Magneoton/Warner Music



Az Arabs szürkénél is láttam ezt a gyulafirátóti fickót, az Utolsó vacsorán, Jancsóval. Nem tréfált, komolyan játszott. Felkaptam a fejem: mitől lett ilyen felkapott? Mert olyan fekásan magyar? Mert hiteles rapper? Képes megállítani a Tiszát? Komoly beöntés ez, uraim, nemcsak olyan söntéspult mellé való kornyika. Ő nem dalban mondja el, hanem előadja, árad, mint a ősidőkből a népmese, rímei és ritmusai a tudatalattinkban egymásra találnak, így támad, belülről és kivédhetetlenül. Rátalál a gyenge pontunkra. Rugdal és simogat. Ki kell hordanunk, hogy gyönyörteli kínok között megszülethessen a megértés: ez van.

Zene: 95%
Küllem: 80%
Végítélet: „Poénos szöveghez illő ütős kis zene", húros és billentyűs hangszerekre (nem cselesztára).

LeAnn Rimes – Need You

Kiadó: Warner Music



Zsírúj slágergyári termék. A világ rádiói idejük 90 százalékában ilyet adnak, csak abban különböznek egymástól, hogy egyik újabb, mint a másik. Mindig az ügyeletes kegyencet „nyomatják". Ilyenkor megénekeltetik az aktuális szőkét valami komolyabb hírességgel (esetünkben Elton Johnnal), készítenek néhány ájultan szerelmes videoklipet, többnyire romantikus vagy elégikus hangulatot árasztó környezetben. A lányka a felvételeken sampon-, szappan-, rúzs- és dezodorreklám-modellek módjára kelletlenkedve bekkeli ki a playbacket, s néhányan talán úgy érzik, szeret minket LeAnn. Pedig csak magányos és szabadulni szeretne, mint „hódolói". Hogy mitől? Hát ettől a zenétől.

Zene: 70%
Küllem: 79%
Végítélet: Van, aki magától tör fel, s van, akit magas polcra tesznek. Aki a kettőt összetéveszti, azt könnyen felültetik.

Ezt is olvastuk

WISCHNER, STEPHAN – Amit az MP3-ról tudni kell

Kiadó: Panem Kiadó **Kiadás éve:** 2001
Ára: 3400 Ft

Az MP3 a hangzóanyagok rögzítésének új formátuma. Egyesek a zeneforgalmazás forradalmát, mások a lemezipar halálát látják benne. A média naprakészen közvetíti a Napster-hívek háborúját a lemezkiadók ellen, s e monstre dokumentumdráma közönségeként tanúi vagyunk az internetes nonprofit kulturális cseremodell bukásának.

Nem szükséges, hogy csak tétlen szemlélők, passzív drukkerek maradjunk: minimális szakértelem birtokában már tevőleges részesei lehetünk a nagy nemzetközi cserének, tetteinkkel voksolhatunk a kulturális termékek szabad áramlása mellett.

Herr Wischner könyve németes alapossággal és roppant gyakorlatiasan a legelemibb alapoknál kezdi a szükséges ismeretanyag felépítését. Sorra veszi, milyen készülékek szükségesek az MP3 zene felvételéhez, lejátszásához, kódolásához és hagyományos CD formátumokra konvertálásához. Ezután rátér a grabbeléshez (CD-ről komputerre íráshoz) és az MP3 tömörítéshez szükséges programok használatára, nem feledkezik el a hangfájl formátumok konvertálásáról és az MP3 állományok kezeléséről sem, sőt ismerteti a speciális, nem PC alapú MP3 lejátszókat is (a Macintosh környezet azonban itt is mostohagyerek marad). Egy rövidke zárófejezetben belekóstolhatunk az internetrádiózás apróbb rejtelmeibe is.



A könyvhöz mellékelt CD-ROM a közkedvelt MP3 lejátszók szinte mindegyikét tartalmazza, bemutat néhány MP3 kódolót (többnyire korlátozott demo verziókat), s bevezet az internetes MP3 keresőprogramok használatába.

A „régi motorosok"-nak ez a könyv már nem sok újdonsággal szolgálhat, de a kezdők haszonnal forgathatják.

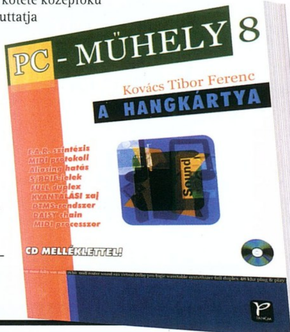
Tartalom: 85%
Külalak: 60%
Végítélet: Akik már járatosak a témában, valószínűleg ismerősnek érzik majd az anyagot, de a polcon ott a helye.

KOVÁCS TIBOR FERENC A hangkártya

Kiadó: Panem Kiadó **Kiadás éve:** 2001
Ára: 3100 Ft

A PC Műhely sorozat legújabb kötete középfokú hangmérnöki ismeretekhez juttatja olvasóját, méghozzá olyan széles kulturális kontextusban, hogy e tudnivalónak hasznát látja a közrendbéli amatőr PC barkácsoló, a házi stúdiót építő önjelölt elektronikus zeneszerző és a tökéletes multimédiaélményre törekvő játékmániákus is.

Rövid történeti bevezető után a szerző A hangkártyák elmélete című fejezetben tematikusan rendszerezett audiológiai, elektrotechnikai és midi technológiai értelmező szótárat alkot, amelynek roppant nagy hasznát vesszük a későbbiekben, ugyanis ezen információk ismerete híján vajmi keveset értenénk meg a könyv további részeiből. Ez a rendkívül akkurátus értekezés nem mulasztja el megemlíteni az emberi hallás fiziológiai és lelki komponenseit sem, mielőtt rátér a 3D hanghatások hálás példaanyagoktól hemzsegő kirakatának bemutatására.



Két kegyetlenül kemény fejezet a hangkártyák tesztelésével és felépítésének taglalásával foglalkozik, ezeket kudarcoktól sem visszariadó konstruktív elméknek ajánlom, akik hajlandóak mindent megbuherálni, hogy meghaladják a gyári határértékeket. A visszafogottabban vállalkozó kedvű figurák, akik inkább a szoftverek és a termékkatalógusok iránt éreznek csillapíthatatlan vonzalmat, az 5. és 6. fejezetben kezdenek ismét képbe kerülni, mert itt már arról esik szó, hogy mire is lehet jó egy hangkártya (lejátszás, felvétel, hard disces magnó, keverés, vágás, zeneszerkesztés stb.), s tételesen felsorolásra kerülnek a mostanában kapható PC-s hangfakasztók, némi kommentárral a tekintetben, hogy mi mire való.

A CD-melléklet ugyancsak hasznos anyagokat tartalmaz: meghajtóprogramokat, audio/MIDI szerkesztőprogramokat (Cubase, Cakewalk), fájlkonvertereket és mintaszerkesztőket, virtuális hangszereket (analóg szintik és dobgépek), audiofájl formátumokba rendezett hangkészleteket, néhány MP3-as programot valamint segédprogramokat a hangkártyák teszteléséhez.

A jól szerkesztett és átfogó mellékleten szereplő programok természetesen csak korlátozott demo verziók.

Tartalom: 85%
Külalak: 70%
Végítélet: Alaposan körbejárja a témát, valamit mindenki kibogarászhat belőle.

FLACH, PETER Logikai programozás

Kiadó: Panem Kiadó **Kiadás éve:** 2001

E könyv megértése komoly programozói tudást és közepes angol nyelvismeretet feltételez. Felsőfokú számítástechnikai iskolát végző egyetemistáknak illetve a mesterséges intelligencia alapjai iránt érdeklődő doktorandusoknak ajánlható. Miután a közrendbéli olvasó a cím alapján már azt sem igen értheti, hogy miről szól ez a gyakorlatokkal és példákkal tarkított, kifejezetten tankönyvnek szánt mű, érdemes közelebbről bemutatni ezt a tudományágat.

A logikai programozás egy logikai paradigma elnevezése, amelyet a 70-es években fejlesztettek ki. Itt a számítógépes programot nem egy algoritmus lépésenkénti leírásának tekintik, hanem egy tételnek, melynek igazságát bizonyítani kell. A programok végrehajtása tehát egy bizonyítás keresésének felel meg.

Az imperatív (parancskészlettel rendelkező, hagyományos) programozási nyelvekben a program procedurális (eljárásorientált) leírása annak, hogy a problémát hogyan kell megoldani. Ezzel szemben a logikai program deklaratív leírása annak, hogy mi a megoldandó probléma.

A szemléleti mód különbözőségéből eredően a programozási nyelvek alapfogalmai is más értelmezést nyernek a logikai programozásban, megértésük matematikai „érzésvilágot" kíván. A változó itt nem egy meghatározott adattípust tartalmazó rekesz elnevezése, tehát nem egy meghatározott típusú értékre mutat, hanem matematikai értelemben bármilyen értéket felvehet. Ugyanígy a gépet mint programozási környezetet nem egy meghatározott állapotú memóriatartalomként fogja fel, amelyben a programutasítás hatására állapotváltozás következik be, hanem olyan komplexumként, amelyben a számítógép és a program együttesen meghatározott mennyiségű tudást testesít meg a világról, amely bizonyos logikai eljárások segítségével növelhető.

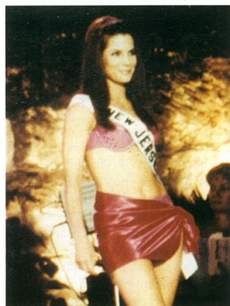


E bonyodalmasnak ható, ámde következtetéseiben roppant egyszerű ízelítő arra szolgált, hogy érzékeltessük, a mesterséges intelligencia felépítése nem egyenes folytatása a tanfolyamokról ismert programozási logikának, hanem alapvetően új gondolkodásmódot igényel. Aki a részletekre is kíváncsi és jól tud angolul, annak figyelmébe ajánlom a **http://www.cs.bris.ac.uk/-flach/Symlylogical.html** site-ot, ahonnan komoly mennyiségű szakirodalom tölthető le.

Tartalom: 90%
Külalak: 80%
Végítélet: Komoly tankönyv komoly embereknek, a legjobbak közé sorolható ebben a műfajban.

Ezt is láttuk

Beépített szépség



Az FBI különleges ügynöke kizárólag a munkájának élő, kőkemény, kérlelhetetlen férfi lehet. Nőt nem alkalmaznak. Ha mégis közéjük állna, jobban teszi, ha lemond mindarról, ami egy nőt nővé tesz. Gracie Hart (Sandra Bullock) élete a cég. A frizurájánál fontosabb a revolvere, egy ölelésnél többre becsül egy villámgyors fojtófogást, a ruhák meg csak akkor érdeklik, ha terepszínűek.

És ez így is maradna mindörökké, ha egy félelmetes terrorista névtelen levélben nem fenyegetné meg a szervezőket, hogy bombát fog robbantani a Miss Amerika választáson. Gracie az egyetlen a testületben, aki eséllyel épülhet be a szépségverseny döntőjébe. Bikinijébe revolvert rejt, kis tüllszoknyájába gumibotot, és az ügy érdekében igyekszik néhány napig úgy tenni, mintha ő is csak bájos, üresfejű, gyenge szépség volna. Ez lesz élete legnehezebb bevetése. És ez lesz a szépségversenyek történetének legkülönösebb széplány-találkozója...

Sandra Bullock ismét nagyon bájos és nagyon szellemes: kiváló partnerekkel (Michael Caine, Benjamin Bratt) bolondozza végig a filmet.

Beépített szépség

Eredeti cím: Miss Congeniality **Rendező:** Donald Petrie **Szereplők:** Sandra Bullock, Michael Caine, Benjamin Bratt, Candice Bergen **Gyártó:** Castle Rock **Forgalmazó:** Intercom **Internet:** www.intercom.hu/beepitettszepseg/ www.missscongeniality.net

Film: 87%
Megjelenites:90%
Végítélet: Lefegyverző szépség jó zenével, könnyed romantikával.

Bíbor folyók

A világtól távol, a hegyek között egy közrendőr (Vincent Cassel) sírrongálási ügyben nyomoz. Tőle csupán nyolc kilométerre, a völgyben megbúvó egyetem közelében a Párizsból érkezett szuperzsaru (Jean Reno) egy különös gyilkosságot igyekszik megfejteni. Az áldozatot, az egyetem tanárát, embrionális pózban egy függőleges sziklafalra kötötték; de előtte levágták mindkét kezét, és kivájták a szemét.

Az egyetem zárt világában, a könyvtár félhomályában és az ódon irodákban a felügyelő különös titkok nyomába ered. Nem is sejti, hogy a néhány faluval odébb zajló rutinnyomozás és az ő esete összefügg. Újabb, kegyetlenül meggyilkolt áldozatokra bukkannak. A nyomozásban – és a párizsi rendőr szívében – egyre nagyobb szerepet kap Fanny (Nadia Farés), a helyi hegyimentő. Amikor a két detektív találkozik, és rájönnek, hogy a sírfosztogató és a sorozatgyilkos ugyanaz a személy, az ügy nem lesz egyszerűbb – és csak kicsivel kerülnek közelebb a misztikus, vérfagyasztó eset megoldásához.

Mathieu Kassovitz, *A gyűlölet* rendezője filmjét a kritikusok a *Hetedik*-hez hasonlítják: vérfagyasztó részletei, komor világa és az ördögi sorozatgyilkos nyomába eredő rendőrök mániákus elszántsága mind a klasszikus thrillerhez teszik hasonlóvá a *Bíbor folyók*-at.

Bíbor folyók

Eredeti cím: Les Rivières pourpres **Rendező:** Mathieu Kassovitz **Szereplők:** Vincent Cassel, Jean Reno **Gyártó:** Gaumont **Forgalmazó:** Intercom **Bemutató:** 2001. május 3.

Film: 95%
Megjelenites: 95%
Végítélet: Hannibal-típusú találkozások Európában. Borzasztó jó.



Ezt is látjuk

Ideglelés 2.

Eredeti cím: Book of Shadows: Blair Witch 2 **Rendező:** Joe Berlinger **Szereplők:** Kim Director, Jeffrey Donovan, Erica Leerhsen **Gyártó:** Artisan **Forgalmazó:** Intercom **Bemutató:** 2001. május 10. **Internet:** www.blairwitch.com

1994 októberében eltűnt három filmfőiskolás a marylandi Burkittsville melletti erdőben, ahol egy dokumentumfilmet forgattak. Egy év múlva előkerült a felvett anyag. Ezzel a felirattal kezdődött az 1999-es Sundance Fesztiválon bemutatott *Ideglelés – The Blair Witch Project* című független film, mely több szempontból is felbolygatta a mozivilágot.

Az alig 30.000 dolláros költségvetéssel készült horror több mint százmillió dollárt hozott a konyhára. A kasszasikert a bemutatást megelőző rafinált marketingmunka – és az alkotók többé-kevésbé sikeres igyekezete, hogy munkájuk ne fikciós, hanem igazi dokumentumfilmnek lássék – eredményezte.

A horror egy környékbeli legendán alapszik, mely szerint az erdőben él egy boszorkány, aki gyermekeket gyilkol. A boszorkány valószínűleg annak az Elly Kedward nevű kislánynak a szelleme, akit 1785-ben boszorkánysággal vádoltak meg, egy fához kötözték, és halálra kínoztak. A háromfős stáb – egy rendező lány, továbbá egy operatőr és egy hangmérnök fiú – két kamerával elindul, hogy utánajárjon a mendemondának: videójuk saját útjukat rögzíti, a fekete-fehér celluloidszalagra a dokumentumfilmhez szánt anyag kerül. Történetük a két film összeollózásával körvonalazódik a néző előtt. Megtalálják az eltűnt gyermekek sírját, ám hamarosan eltévednek. Napokig bolyonganak, de nem lelik a visszavezető utat. Éjszakánként gyereksírást és sikolyokat hallanak. A különös jelek és vészterhes hangok egyre erősödnek. Egyikőjük eltűnik, ketten pedig ráakadnak egy elhagyatott házra. A ház falain gyermekkezek nyoma, a videokamerás fiú lerohan a pincébe, ahonnan elveszettnek tűnt társuk hangját véli hallani, a lány a másik felvevővel utána. A film utolsó kockái: a lány kameráján keresztül látjuk a falnak fordulva álló srácot, ütésszerű hang, a kamera felborul...

A film alaposan felborzolta a kedélyeket, és óriási médiavisszhangot keltett, a kevésbé szemfüles nézők elhitték, hogy valódi dokumentumfilmet látnak, Hollywood nagy stúdiói pedig leforrázva álltak a tény előtt: a nevetségesen kis összegből, puritán eszközökkel megvalósított, csekély technikai háttérrel forgatott mozi saját szuperprodukcióikkal vetekedő bevételt hozott.

Az *Ideglelés 2.* ugyan nem áldokumentumfilm, de ott folytatódik, ahol az előző rész abbamaradt: a nézők – megrészegülve a gondolattól, hogy a filmben bemutatott események valóban megtörténtek – kisétálnak a moziból, majd félelemmel vegyes kíváncsiságtól hajtva családostul, szomszédostul elzarándokolnak a hajdanán Blair, ma pedig Burkittsville nevet viselő városkába. A helységben nagy a felfordulás: telis-tele turistákkal, újságírókkal és forgatócsoportokkal. A helybéli Jeff internetes honlapján különböző boszorkányos kegytárgyakat, Blair Witch feliratú pólókat reklámoz. Ugyanitt az érdeklődők befizethetnek egy kirándulásra a kísérteties erdő sűrűjébe.

Film: 85%
Megvalósítás: 80%
Végítélet: Egy rejtélyről két leplet lerántani nem éppen illendő dolog.

Férfibecsület

Eredeti cím: Man of Honor **Rendező:** George Tillman Jr. **Szereplők:** Robert De Niro, Cuba Gooding Jr. **Gyártó:** 20th Century Fox **Forgalmazó:** Intercom **Internet:** www.menofhonor.com, www.intercom.hu/ferfibecsulet/

A tengerészgyalogság búvárkülönítménye a hadsereg legnehezebb, legveszélyesebb szolgálatát látja el, a hősök mégsem ebből az egységből kerülnek ki. Ide csak mániákusok jönnek önként. Kiképzőjük, Sunday ezredes (Robert De Niro) épp ilyen ember: a búvárkodás szerelmese ő, aki egy balesete óta nem merülhet, hát minden szenvedélyét az utánpótlás kiképzésébe öli. Különc alak, akit egyszerre félnek és tisztelnek a beosztottjai. Ám kiképzésre jelentkezik nála valaki, aki nem fél semmitől, és nem tisztel senkit. Carl Brashear (Cuba Gooding Jr.) az első fekete, akiből búvár lesz a tengerészgyalogságánál. Ha megéri. Ha kiállja mindazt a próbát, amit elé állítanak.

Kiképzője és ő kezdetben ellenségek. Ám Carl elszántsága még az embergyűlölő kiképzőtisztet is meggyőzi: így neveltje kinevezésével nemcsak a közös kalandok sora kezdődik el, hanem egy különös barátság is kezdetét veszi.

Szinte hihetetlen, de a két Oscar-díjas színész főszereplésével készült film izgalmas története megtörtént eseten alapszik.

Film: 95%
Megvalósítás: 90%
Végítélet: Végre egy klasszikus történet, amely a színészi játékra épít.

Mi kell a nőnek?

Eredeti cím: What women want **Rendező:** Nancy Meyers **Szereplők:** Mel Gibson, Helen Hunt **Gyártó:** Paramount **Forgalmazó:** Intercom **Internet:** www.intercom.hu/mikellanonek/, www.whatwomenwantmovie.com

Az igazi macsót nem csak a nők imádják, a férfiak is felnéznek rá. Hódító, könnyed, felelőtlen és gazdag – Nick Marshall (Mel Gibson) a (férfi)világ császára. Hogy mi jár a nők fejében, miközben ő elcsavarja őket, egy csöppet sem érdekli.

Míg be nem üt a mennykő. Szó szerint. Marshall túlél egy áramütéssel kombinált villámcsapást, és a baleset különös következményeként gondolatolvasó lesz belőle: de csak a női agyak mélyére lát.

A kezdeti kétségbeesés után hamar rájön, milyen jókor jön az extra-segítség, hiszen épp kezdenek rosszra fordulni körülötte a dolgok. Ahelyett, hogy előléptetnék, új főnököt kap. Méghozzá nőt! (Helen Hunt) Szerencse, hogy a bosszúszomjas férfi előtt a nagy ellenségnek nem lehet titka...

Mel Gibson ezúttal egy bűbájos vígjátékban mutatja meg, hogy nemcsak akciófilmben ellenállhatatlan.

Film: 95%
Megvalósítás: 95%
Végítélet: Isteni vígjáték. Hím sovinisztáknak és macsóknak erősen ajánlott.

Biztos befutók...

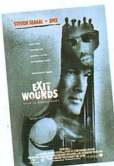


Hannibal

Ez aztán az élet! Szépség, elegancia... Éppen neki való. Mégis folyton a nőre gondol. Vajon az élete lehet-e teljes nélküle?

A nő fegyelmezett életmódjából és szándékai tisztaságából meríti erejét. De van körülötte valami... valami leheletfinom nyugtalanság, mely, mint az árnyék, követi mindenhová... hogy alig észrevehetően bár, de... sebezhetővé tegye.

Tíz év telt el azóta... Mégis ott van legszörnyűbb rémálmaiban. Tíz év telt el azóta... De a nő még mindig legérzékibb vágyainak tárgya. Megjelenik: június 14-én.



Sebhelyek

Detroit legkeményebb körzetében a rendőrségi értékmegőrzőből eltűnik 50 kg heroin, és senki sem tudja, hogyan. Mindenesetre valaki, az sem kizárt, hogy egy egyenruhás, 5 millió dollárral lett gazdagabb – már ha valakinek el nem jár a szája.

Kábítószerlopás és tisztességtelen zsaruk. Az ügyletet pénzelő Latrell Walker (DMX) felteszi magának a kérdést: „Minden zsaru korrupt?". Ám amikor Orin Boyd (Steven Seagal) útjába kerül, rá kell jönnie, hogy semmi, még a törvény sem az, aminek látszik.

Orin Boydot, a törvény szolgálatában végletekig menő, kemény kezű nyomozót büntetésből rendelték ki szolgálatra a város legrosszabb hírű körzetébe. Természetesen csak idő kérdése, hogy beletenyereljen egy rendőrségen belüli drogügyletbe. Az igazság kiderítésében egyetlen ember lehet a segítségére – ám az nem rendőr.

Orin Boyd szemében Latrell Walker is csak egy gengszter, aki a kábítószer-kereskedelemből gazdagodott meg. Ám Latrell sem az, aminek látszik. És az ő kezében van az Orint körülvevő korrupció felderítésének kulcsa.

Latrell és Orin számára az egyetlen esély, ha egyesült erővel veszik fel a harcot ellenségeikkel, hogy a halálos összeesküvést leleplezzék.

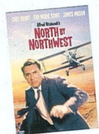
Ezt is láttuk

DVD-n megjelent...



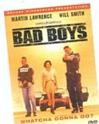
Taxi

Marseille-ben működik egy titkos szervezet, melynek tagjai ravaszabbak a rendőröknél, gyorsabbak az űrhajósoknál és lazábbak, mint bármelyik vagány. A kismotoron száguldozó pizzás fiúk számára igazi paradicsom a nagyváros veszélyes forgataga. Mindük közül Daniel a leggyorsabb, legbátrabb, és ő töri a legtöbb borsot a városi zsaruk orra alá. De egy turbómotorral és magassági kormánnyal felszerelt taxi, egy felettébb tüzes lány, valamint egy lerázhatatlanul gondos anyuka színre lépése következtében úgy alakul, hogy Daniel mégis a rendőrök között találja magát. A városban ugyanis megjelenik egy szuperravasz német bankrabló banda és a tanácstalan kopóknak segítségre van szüksége. Valakire, aki gyors, ötletes és ravasz...



Észak-északnyugat

Roger O. Thornhill édesanyjával ebédel a Plaza Hotel éttermében. Balszerencséjére éppen akkor áll fel az asztaltól, amikor egy bizonyos George Kaplant keresnek az étteremben. Nem sejti, hogy körülötte többen is azt figyelik, ki jelentkezik a felhívásra...



Bad Boys

A két miami nyomozó, Marcus Burnett és Mike Lowery jól megtanulta Newton törvényét: az anyag nem vész el, csak átalakul. Azt azonban álmukban sem hitték volna, hogy százmillió dollár értékű heroin, ami az egyik pillanatban még a rendőrség raktárában vár a megsemmisítésre, a másik pillanatban máris visszaváltozik bűnjelből gyilkos árucikké. Ráadásul kettejük nyakába zúdul az összes nyomozati hercehurca, mivel gyakorlatilag összes kollégájuk neve szerepel a bűntény gyanúsítottai között...

Öld meg Rómeót!

Eredeti cím: Romeo Must Die **Rendező:** Andrzej Bartkowia **Szereplők:** Jet Li, Aalyah **Gyártó:** Warner Brothers **Forgalmazó:** Intercom **Internet:** www.romeomustdie.net



Egy hongkongi börtönből nincs visszatérés. Ám nincsenek olyan vastag falak és kegyetlen őrök, akik visszatarthatnák Hant (Jet Li), amikor megtudja, hogy öccse meghalt. Pedig rég sejtette, hogy a gazdag és jóképű srác így végzi egyszer. Han hazatér: és bár saját családja sem fogadja vissza, ő totális háborút hirdet egyszerre mindkét maffia ellen - testvére emlékének azzal akar adózni, hogy békét teremt. Ehhez viszont még sok vérnek kell elfolynia.

Ellenfelei fegyvert hordanak, ő viszont saját magát fejlesztette a börtönben tökéletes fegyverré. Csak egyvalami ellen védtelen. A családjára támadó banda vezetőjének lánya, a fekete szépség feledteti vele eredeti küldetését.

Film: 80%
Megvalósítás: 92%
Végítélet: Magával ragad és fogva tart.

Bruce Willis: A kölyök

Eredeti cím: The Kid **Rendező:** John Turteltaub **Szereplők:** Spencer Breslin, Bruce Willis **Gyártó:** Walt Disney **Forgalmazó:** Intercom **Internet:** www.disney.com

Ha az ember negyvenéves, agglegény, sikeres és elegáns, az élet császárának képzelheti magát. Ha viszont naponta legalább négyen nevezik szemét alaknak, elbizonytalanodhat kicsit. Russ Duritz (Bruce Willis) azonban nem elbizonytalanodós fajta. Imidzsügyi tanácsadó: mindenkiről megvan a véleménye, és mindenkinek el is mondja. Ettől boldog? Lehet. Mindenesetre közeledik a negyvenedik születésnapja, és olyan furcsa dolgok történnek vele, amik visszavonhatatlanul felforgatják az életét.

Először egy kis piros kétfedelű repülőgép majdnem levágja az autója tetejét. Azután, mintha egy megfoghatatlan betörő járkálna a lakásában. Végül - mindennek a tetejébe - beköltözik hozzá egy kisfiú, aki hihetetlenül kétballábas, Rustynak hívják, és nem lehet kirúgni. Mindig visszajön.

Ki ez a kölyök? Mit akar? Miért hasonlít olyan nagyon kéretlen szállásadójára? Honnan ismerik olyan jól egymás szokásait? És miért jelenik meg, aztán tűnik el váratlanul egy csak koleszterindús hamburgereket árusító gyorsbüfé a városban? Semmi baj, minden kérdésre akad válasz: méghozzá meglepő, varázslatos és nagyon mulatságos.

Bruce Willis ismét megmutatja, hogy vígjátékban is megállja a helyét. Az *Aludj csak, én álmodom* rendezője segítségével ezúttal mesés vígjátékot készített.

Film: 65%
Megvalósítás: 80%
Végítélet: Színésznek jó, filmnek gyenge.

Terítéken a nő

Eredeti cím: Woman on Top **Rendező:** Fina Torres **Szereplők:** Penelope Cruz **Gyártó:** 20th Century Fox **Forgalmazó:** Intercom **Internet:** www.womanontopmovie.com



Végy egy éttermet egy brazil kikötővárosban. Rakj bele egy gyönyörű nőt, és párold lassan egy önző férj mellett. Várd ki, amíg megpuhul. Hagyd, hogy fellázadjon, szökjön meg és kezdjen új életet San Franciscóban. Ez az első fogás.

A többi már mind a desszert: Isabella (Penelope Cruz) hamarosan a város legnagyobb tévécsatornája főzőműsorának ünnepelt sztárja. A férfiak tálcán hordják elé a szívüket, ő pedig jóllakhat egy új, szabad élet minden friss ízével. Érzékisége és szakácsművészete minden ellenállást feleslegessé tesz. Ki is akarna ellenállni egy nőnek, akiben izzik a szenvedély és virtuóz izmester?

A tévécsatorna producere persze szintén Isabellára feni a fogát: ám ekkor egy turnézó zenekar tagjaként megjelenik az otthon hagyott férj, hogy hazavigye feleségét. Azért még nincs minden veszve: egy jó szakács mindig forral valami meglepetést...

Film: 78%
Megvalósítás: 82%
Végítélet: Ezt mindenkinek látnia kell!

Robin Hood

Eredeti cím: Robin Hood **Rendező:** Wolfgang Reitherman **Gyártó:** Walt Disney **Forgalmazó:** Intercom **Internet:** www.disney.com

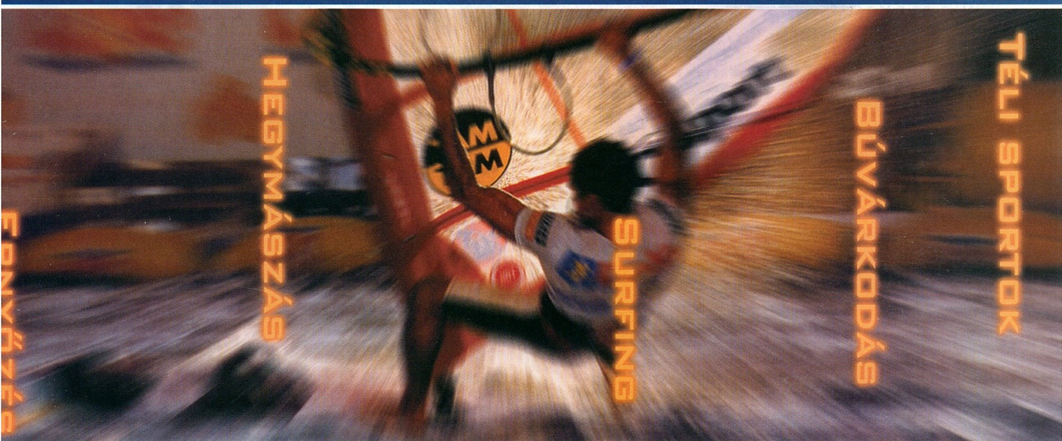


Walt Disney rajzfilmje az igazság bajnokáról, amelyet ezúttal az állatok világának krónikása mond el nekünk szóban és dalban. A kapzsi János herceg és csúszómászó segítője, Sir Szisz, Nottingham városának lakóit szipolyozzák hatalmas adóikkal. Azonban a ravasz(di) Robin Hood, hűséges társa Little John, és a sherwoodi erdő apraja-nagyja elhatározzák, hogy túljárnak a herceg eszén és véget vetnek zsarnoki uralmának. Robin megfogadja, addig nem nyugszik, míg Oroszlánszívű Richárdot vissza nem segíti a trónra, és el nem nyeri a bűbájos Marian kezét.

Walt Disney utánozhatatlan, élettel teli, emberi tulajdonságokkal felruházott figurái, a fantasztikus animáció és a fülbemászó dallamok felejthetetlen élményt nyújtanak a gyermekek minden korosztályának.

Film: 85%
Megvalósítás: 93%
Végítélet: Örök klasszikus. Láttad már?

X'TREME SPORT



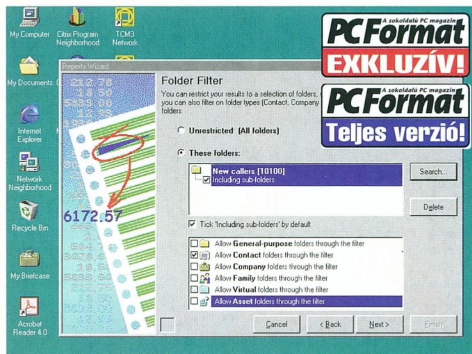


WWW.XSPORT.HU

Install

TCM Report és Marketing modulok

Unod a szervezkedést? Nos, a teljes *TCM* programcsomag mindent megszervez, . amit begépeltél a PC-dbe.



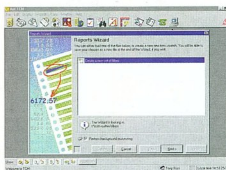
A *TCM Reports* és *Marketing* moduljaival saját Információs Központot működtethetsz. De hívhatod akár Információs Minisztériumnak is.

SZERETED A TCM-ET, NEM IGAZ? Azt se tudod, hogy mi fán terem? Nos eláruljuk: a *TCM* (the contact management) nem más, mint egy olyan programcsomag, amely megkönnyíti a dokumentumok kezelését, rendezését, és amely nagylelkűségünk folytán ingyen a tiéd lehet. Szerkesztőségünk először a program *Workflow* modulját szerezte be, majd a *Customer Service Management* modul került sorra, a legnagyobb ajándék pedig a *Reports* és *Marketing* modulok, ami a hab a tortán: ezek értéke ugyanis meghaladja a 900 000 Ft-ot! Mindez a gyártó nagyvonalúságát dicséri.

A *TCM Reports* és *Marketing* moduljai naprakészen elérhetővé teszik a *TCM* adatbázisában szereplő információkat, lehetővé téve számodra, hogy egyszerűen állíthass össze jelentéseket, és nagy mennyiségben küldhess leveleket, faxokat vagy e-maileket. A *TCM* az a program, amelynek nagy hasznát vehetik az egyesületek, szervezetek, iskolák vagy a kis- és középvállalkozások, de amelyet az ára miatt nem engedhettek meg maguknak – legalábbis eddig, mert most ingyen adjuk közre. Hurrá!

Mit is tudnak tehát a *TCM Reports* és *Marketing* moduljai? Tételezzük fel, hogy mindazoknak a magánszemélyeknek és cégeknek kell e-mailt küldened, akik az elmúlt 3 hónapban számítógépes programokkal kapcsolatban hívtak telefonon. A *TCM Marketing* modulja gyorsan és könnyedén kikeresi a szóba jöhető ügyfeleket. A *TCM* automatikusan rendszerezi a kimenő e-maileket is, miáltal később egyszerűen megtalálhatod a keresett üzenetet.

Az e havi csomag tartalmazza a Campaign Manager modult is, amely bizonyos ellenőrzést gyakorol a különböző automatizmusok felett: pl. megakadályozza, hogy ugyanazt a levelet kétszer küldd el ugyanannak a személynek. Másik hasznos szolgáltatása révén az idővel és a drága fejléces papírral takarékoskodhatsz, amikor arra figyelmeztet, hogy a tömegesen kinyomtatandó leveleken üres a szövegmező. Ha már kellett nagy tételben levelezést folytatnod, akkor tudod, hogy a pontos címlista összeállítása mennyi fáradságot igényel. A *TCM* ebben is segít, megakadályozva, hogy hibát kövess el. Ha tömeges levelezést, faxolást vagy e-mailezést folytatsz, akkor a *TCM* nélkülözhetetlen. **PCF**



A *TCM* plug-innel egyszerűvé válik a körlevelek előkészítése.



A potenciális ügyfelek célbavétele a *TCM*-mel sokkal pontosabb lesz.

Ⓕ Apt Projects
Ⓣ 01427 857103
Ha csak úgy: Pentium, 32 Mb

RealPlayer 8

Nem véletlen, hogy immár a sorozat 8. tagjáról írunk – te sem lehetsz meg nélküle: a 8. verzió a sorozat legkifinomultabb tagja, amely eddig kikerült a Real műhelyéből, ráadásul magában foglalja a RealAudio 8 technológiát. Ez a – legalábbis a szóbeszéd szerint – szórakoztató audió-videó szolgáltatás több mint 2500 rádióállomás közvetlen elérését teszi lehetővé, továbbá új kép- és hangkezelő lehetőségeket tartalmaz. Megújult a hang- és képtovábbítás módja is, ami azt jelenti, hogy lassabb csatlakozás esetén is élesebb lesz a kép és tisztább a hang.

A Sonyval, mint stratégiai szövetségessel kifejlesztett RealAudio 8 a legkülönbözőbb jelsebességek mellett is képes biztosítani a legigényesebb hangminőséget. Hogy ez nemcsak üres fecsegés, azt a több mint 85 elégedett – köztük műsorszóró és technológiai – partner bizonyítja a legjobban, amelyek a RealAudio 8 mellett tették le a voksukat. Mindez a Spice Girlst, Lyle Lovettet, Beastie Boyst, PJ Harvey-t, Yolanda Adamsot, Linda Ronstadtot és még sok más kedvencet felvonultató exkluzív tartalmat jelenti. Az új *RealPlayer* közel CD minőséget képes produkálni 64kbps-en: ez mindössze a fele az MP3 eljárás jelsebességének. És ez még csak a jéghegy csúcsa! Hurrá!



RealPlayer 8. Hasonlít a *RealPlayer 7*-hez, de micsoda különbség!

Ⓕ Real
Ⓘ www.real.com
Ha csak úgy: P133, Win95, hangkártya

Cool 3D 2

A csomag egy korszerű, teljes értékű 3D animációs alkalmazást tartalmaz. Segítségével igazi, minőségromlás nélkül méretezhető 3D-s címeket, logókat, feliratokat és animációkat készíthetsz. A program telepítéséhez keresd meg a *PC Format* diszkmellékletén található *Cool 3D* oldalt, és kattints a linkre. Olvasd el a readme fájlt, majd add meg a telepítés helyét. A telepítés befejeztével indítsd újra a PC-t, és az indításhoz használd az újonnan létrehozott ikont a képernyőn.

A *Cool 3D 2*-ben egyszerre több szövegsorral és több objektumot tartalmazó animációval dolgozhatsz, korlátlan szövegformázási tulajdonság, teljes körű szövegigazítás, tűz-, robbantás- és csavarási effektusok állnak rendelkezésedre. Az Ulead *Cool 3D 2* csomagja a Microsoft Direct3D-t használja a képek rendereléséhez (térbeliesítéséhez), ezért szükséged lesz a legújabb driverre: a legfrissebb változatot megtalálod a *PC Format* diszkmellékletén. Ezzel kapcsolatos további információkat pedig a **www.microsoft.com/directx** honlapon találsz.



Ha unod a fekete hátteret, válassz a könyvtárból valami izgalmasabbat.

Ⓕ Ulead
Ⓘ www.ulead.com/cool3d
Ha csak úgy: P166, 32Mb, DirectX 6

SoftGSM

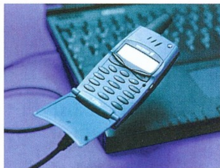
PC Format EXKLUZÍV!

PC Format Teljes verzió!

Vezetékes mobil: fából vaskarika?

A SIMA BESZÉLGETÉSTŐL ELTEKINTve kész gyötrelem a mobilkészülékkel történő egyéb adatátvitel. Az SMS-ek 160 karakterének begépelésére egy élet nem elég, a WAP szolgáltatásai még mindig igencsak korlátozottak, a vezetékes hálózathoz való csatlakoztatási lehetősége pedig szinte nincs is. Miért ne használhatnánk ehelyett a mobiltelefont modemként? Vagy a PC-t az SMS üzenetek begépelésére, elküldésére és szervezésére, kiváltva ezzel a SIM kártyák sokszor szűkös memóriáját a saját gépünk merevlemezének lényegesen nagyobb kapacitásával? A *SoftGSM* éppen ezt teszi. Ehhez csak egy erre a célra készült kábelre van szükséged, amivel a mobiltelefonodat kell csatlakoztatnod a PC-dhez (ld. A kábelek c. írást). 15 SMS-nek való hely nem elég? El akarod menteni az SMS-eket? A *SoftGSM* segítségével másold át a merevlemezedre, ahonnan szükség esetén visszahívhatod azokat. Esetleg ugyanazt a készüléket használod hivatalos és magánbeszélgetésekhez? Mindannyian tudjuk, hogy a kevéssé kedvelt kollégákkal telezsúfolt telefonkönyvben milyen bosszantóan körülményes eljutni a keresett számhoz. A *SoftGSM* révén tetszés szerint szervezheted a telefonkönyvedet, és annyi számot írhatsz be, amennyit csak akarsz.

Sorozatszám: 80F0-EAB7F8-8900



Az okos program modemmé változtatja át a mobilodat.

A *SoftGSM* azonban nemcsak a telefonkönyv rendszerezésére és az SMS-ek kényelmesebbé tételére szolgál. Valójában egy elsőrangú szoftveres modem megoldás. Korábban, ha a vezetékes hálózatra kellett csatlakoznod, ehhez szükséged volt egy telepített modemre: a *SoftGSM* segítségével ezt most a mobilodon keresztül is megteheted. Ráadásul, a megfelelő kiegészítőkkel még PDA-val is működik. PCF

Ⓕ Micro Systemation UK
Ⓘ www.softgsm.com
Ha csak úgy: Windows95, kábel, telefon

A telefonok

Ahhoz, hogy a *SoftGSM*-et internetezésre tudd használni, olyan előfizetéssel kell rendelkezned, amely lehetővé teszi az adatátvitelt, faxolást és SMS küldést. Az alábbiakban a *SoftGSM*-kompatibilis készülékeket soroljuk fel:

Nokia	5110, 5190, 6110, 6150, 6190, 7110, 6210
Ericsson	628, 688, 768, 788, 788e, 868, 888, T10, T18, A1018, R250, T28, R 310, A2618
Siemens	S25, S35, C35
Motorola	L7089, P7389, V3690, V3688

A kábelek

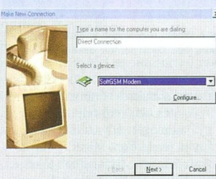
Ahhoz, hogy a program összes szolgáltatását ki tudd használni, egy *SoftGSM* kábelre lesz szükséged. Ha a telefonod típusa Nokia 5110, 6110 vagy 6210, szerencséd van: sikerült rendkívül akciós árat elérnünk, és így a soros kábel árából több mint 20 000 Ft-ot megtakaríthatsz. Ráadásul, mivel a programot ingyen adjuk, a teljes csomag árát már meg is spóroltad. A nem Nokia tulajdonosoknak a teljes árat kell fizetniük.

Hogyan juthatsz hozzá? Először is ellenőrizd a telefonod típusát (ld. A telefonok c. írást), majd az alábbi listából válaszd ki a megfelelő kábelt:
Soros kábel (Nokia 5110/6110/6210): kb. 13 500 Ft + ÁFA
Soros kábel (egyéb típusok): kb. 36 000 Ft + ÁFA
USB kábel: kb. 45 000 Ft + ÁFA

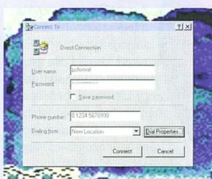
Hogyan működik



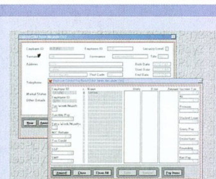
① A *SoftGSM* a megfelelő kábel használata esetén mobilodat modemmé változtatja. A csatlakozást magadnak kell telepítened úgy, hogy a My Computer-ben lévő Dial Up Networking pontot megnyitod.



② Kattints kétszer a Make New Connection-re, és adj nevet az új csatlakozásnak. Ellenőrizd, hogy ez *SoftGSM* csatlakozásként azonosítható-e. Ne felejtsd el kiválasztani a *SoftGSM* modemet.



③ Ezután töltsd ki a csatlakozás részleteit, kattints a Next-re, majd a Finish-re. Kattints kétszer az új csatlakozásra, add meg a felhasználó neved és jelszavad, majd a Connect-re, hogy elérd az internetet.



Jól beosztottuk rovatvezetőnk fizetését, így nem tud azonnal a nyakára hágni.



A *dbsPay2* a kaotikusnak tűnő számhalmazokat is képes rendbe tenni.

dbsPay2 SE

Mikor még rövidnadrágos, éretlen kis tacskók voltunk, legnagyobb örömünk az volt, amikor a hétvégén összegyűjtött papírhulladékért a MÉH-ben a kezünkbe nyomtak némi aprópénzt. Rovatvezetőnk még ma is nagyon tud örülni a fizetés gyanánt kapott filléreknek, a legtöbben azonban szeretnék tudni, hogy pontosan megkapták-e, ami jár nekik. A kisvállalkozásoknak két lehetőségük van, ha precíz elszámolást szeretnének készíteni: fohászkodhatnak a bérelszámolók ókori görög istenéhez, vagy a *dbsPay2*-t használják. Ez utóbbi megoldás kiválóan alkalmas a fizetések kiszámítására, az adók megállapítására, egyszóval a bérelszámolási feladatok elvégzésére. A program teljes változatban áll a rendelkezésedre. Az *dbsPay2* első futtatásakor mind a felhasználói név, mind a jelszó: „dbs".

Ⓕ dbs Financial Systems Ltd
Ⓘ www.dbsonline.co.uk
Ha csak úgy: 486, 8Mb

Sheep

A *PCF* ügyeletes sasszeme épp most figyelmeztetett minket, hogy ne viccelődjünk a kegyetlenkedéssel.

MINDANNYIAN BIRKÁK VAgyunk. Ha rendelkezel megfelelő PC-vel, máshoz hasonlóan biztosan te is engedelmesen elügetsz az üzletbe, hogy beszerezd a legújabb játékokat. Órákat elbíbelődsz, hogy letöltsd a legfrissebb patchet, vársz 30 percet, amikor a patch második változata megjelenik, majd újratelepíted a Windowst, ha a patch összekutyulta a gépet, hogy egy óra múlva installáld a hetedik patchet.

Meglepetésünkre, bár a *Sheep*nek nincs szüksége patchekre, mégis olyan lebilincselő, hogy a népek megint sürgető kényszert fognak érezni, hogy megvásárolják. Még mi sem tudtuk megállni, hogy átnyújtsuk nektek ezt az exkluzív játékdemót, amikor erre lehetőség nyílt. Egyszerűen képtelenek voltunk nemet mondani rá. Talán legfőképpen azért, mert olyan könnyű és élvezetes vele játszani.

Valóban, hihetetlenül egyszerű a kezelése. Az irányításhoz használd az egeret – nem a legpihentetőbb módszer, de a legösztönzőbb, hogy a nyájadat a megfelelő irányba tereld. Ha megnyomod a [D]-t, feltűnik egy kép, amelyben látod a bárányokat és az irányt is, így fel tudod mérni, hogy jó irányba mozogsz-e. Magát a mozgást az egérrel tudod végrehajtani, a bal gombbal növelheted a sebességet, a jobb gomb segítségével pedig elkóborolt gyapjas állatkáid mögé osonhatsz. A jobb gombbal különféle tárgyakat is tudsz működtetni, pl. kinyithatsz egy kaput vagy indulásra bírhatod a makacs bárányokat.

A játék alapvető célja, hogy a nyájad mögött állva a megfelelő irányba tereld őket. Mivel félénk állatkák, remegve elszaladnak tőled, és ezt ki kell használnod. Próbálj meg egyet sem elveszteni közülük, mert ezeknek a pihés kis jószágoknak a terelése valóságos lidércálommá válik, ha a saját fejük után mennek. Hiszen egymást követik, egyik a másik után megy, még a veszélybe is, de egy-egy ügyes manőverrel visszakényszerítheted őket a szoros és keskeny útra.

Ügyelj a vizes medencékre és a tavakra (a báránykák nem tudnak úszni), a kombájnokra (komolyan) és a hasonló veszélyekre, egyszóval mindenre. **PCF**

Kukúúccs!! BEeEeeeeEEee! (a bárányok nem hallgatnak)



Erről nem tudhatunk semmit. Komolyan. A főszerkesztőnk soha nem volt mozgásművészeti stúdióban. De még telefonfülkében sem. Túlságosan nyitott személyiség.



Ezt a szintet nem fogod kitalálni – meglepetés lesz. Csak semmi leskelődés!



Ez itt most mi? Bárányok libasorban, vagy libák... Na jó, ezt inkább hagyjuk.

Ⓕ Empire
Ⓘ www.empire.co.uk
Ha csak úgy: P300, 64Mb

Webcsemegék

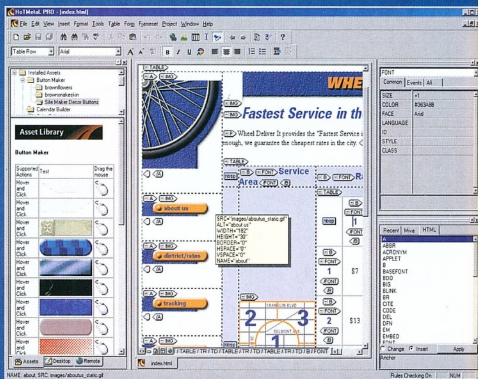
Azok, akiknek felkeltette az érdeklődését a 124. oldalon található webes összeállítás, bizonyára örömmel fogadják a CD-szerkesztő által összeállított eszközkínálatot. Ő is tervez honlapokat. A nyilvánvalóan kényes tartalmuk miatt sajnos a címüket nem árulhatjuk el, de ha valaki forradalmat akar kirobbantani, vagy más erőszakos cselekményre készül, a webet böngészve pont azokra bukkan....

Az alábbi felsoroláson kívül a diszken megtalálható még az elsőrangú HTML szerkesztő program, a *HoTMetal Pro 4* teljes változata is. A használatához online kell regisztráltatnod magad. Látogass el a SoftQuad honlapjára (**www.hotmetalpro.com/register/special.htm**), ahol az adataid megadása után gépeld be az alábbi azonosítót: **233040335001**.

Sikerült azt is elérnünk, hogy nevetségesen olcsó áron upgrade-elhess a *HoTMetal Pro 6*-ra: mindössze 15 000 Ft-ért (+ ÁFA és szállítási költség), amivel 20 000 Ft-ot takaríthatsz meg a kb. 35 000 Ft-os normál kiskereskedelmi árból. Ehhez csak fel kell keresned a **www.hotmetalpro.com** honlapot, ahol kövesd a megadott útvonalat, vagy hívd fel a SoftQuadot a 01727 733 300 telefonszámon, és ne felejts el ránk hivatkozni.

A gyűjtemény további darabjai között találsz néhány honlapszerkesztő eszközt, grafikus kiegészítőt, HTML programot, és az *Anfy*-ban játékos effektusokat.

Anfy 1.4.5
CoffeCup Wireless Web Builder
Cool Button Tool
Cool Page
CS HTML Validator Lite
E-maginer
GIF Animator
HTML Shrinkler
Swish 1.51
Webcam 3.0



A *HoTMetal Pro 4* különösen alkalmas extravagáns honlapok készítésére. Azért nem árt, ha benned is van némi kreativitás.

Vásárlás előtt próbáld ki!

Tedd félre a pénzed! Ne költs egy fillért se új szoftverre, amíg ki nem próbáltad velünk!

Vásárlás előtt kipróbálni!

SZERETNÉ MEGKÓSTOLNI a bort, uram? Ezt senki sem fogja tőled megkérdezni a bevásárlóközpontban, miközben a polcokon sorakozó drága üvegek előtt nézelődsz. Ha mégis kóstolót rendeznek, akkor sem lehetsz biztos abban, hogy a megvásárolt ledugaszolt, zárt borosüvegben a királyi nedű helyett nem megecetesedett lőre lötyög. Szerencsére ilyesmi a számítógépes programok vásárlása során nem fordulhat elő. Lehetőséged van a vásárlás előtt kipróbálni, hogy pontosan arra van-e szükséged, amit kiválasztottál. Ebben kívánunk segíteni, és a rendelkezésedre bocsátunk néhány programot. Mindegyik alkalmazás csak korlátozott ideig működik – jellemzően 30 napig.

eJay Studio

Azért, hogy az *eJay* rajongói még közelebb kerülhessenek a professzionális zenei piachoz és a MIDI izgalmas világához, az *eJay Studio* MIDI editorával MIDI alapú dalokat szerkeszthetnek, komponálhatnak és rögzíthetnek. A program 64 zenei sávval rendelkezik, és könnyen kezelhető eszközök teszik kényelmessé a munkát. Ilyen pl. a Key Editor, amely az egyszerűbb igények kielégítésére, és a Score Editor, amely a magasabb színvonalú eredmények elérésére szolgál.

Mielőtt mélyen a zsebedbe kellene nyúlnod, eldöntheted, hogy érdemes-e.

Cool 3D 3.0

3D betűket szeretnél előállítani? Akkor a *Cool 3D* programra van szükséged. Alkalmazd mértékkel honlapjaid és dokumentumaid feldobására. A diszkmellékleten rajta van a *Cool 3D 2.0* teljes változata, melynek kezelése rövid idő után elsajátítható.

SSEYO Koan Pro

Ez egy olyan díjnyertes zeneszerző rendszer, amellyel az interneten továbbítható kissávszélességű műveket hozhatsz létre. Azoknak, akik meg akarják hallgatni alkotásaidat, rendelkezniük kell az ingyenes *Koan* plug-innel. A program olyan szoftveres szintetizátort tartalmaz, amely megkímél a zenei minták lassú letöltésétől.

SSEYO Koan X

Általában az MP3 minták felhasználásával készíthetsz *Koan* fájlokat, amelyeket feltehetsz a honlapodra. A *Koan X* segítségével viszont nincs is szükséged sample-ekre, mert a zene hangjait paraméterezve tudod kikeverni. *Koan* plug-in segítségével bármelyik, hangkártyával rendelkező PC és Mac gépen meghallgatható általad szerzett zenei csemege.



Jó kóstolgatást kívánunk az elkövetkező 30 napban. Így néz ki az *eJay Studio*. Ha igazán nekilendülsz, reszkethetnek a szomszédok!

SSEYO Koan Album Player

A *SSEYO Koan Album Player* a *WinAmp* a MIDI fájlok számára. Képes minden *Koan* fájl lejátszására, és a MIDI fájlok meghallgatására is alkalmas: lehetővé teszi, hogy a kívánt sorrendben egymás után élvezd a zenét.

PhotoSuite Mobile Edition

A PDA-n is meg akarod tekinteni a képeket? Akkor az MGI mobil programjára van szükséged. A program segítségével könnyen elmentheted, megnézheted és részben módosíthatod a képeidet mind színes, mind fekete-fehér megjelenítőn. A program még az áttöltés előtt a PC-den optimalizálja a méreteket, mivel a hordozható eszköz kapacitása korlátozott. *PCF*

A kézben tartott mennyország

Boldog ember, aki még nem függ teljesen a mobil technológiától. De jó hírünk van a többség számára is: ebben a hónapban további 10 hasznos kis programmal tesszük elviselhetőbbé nomád életünket. Először is itt az *SMS Manager*, amely a PC és a mobil megfelelő kábellel való összeköttetése esetén megkönnyíti az SMS üzenetek szerkesztését. Ehhez teljesen hasonló a *GSM Manager*.

A Palm-használók számára készült az *iambic Mail* és a *Mail+*. Mindkettő egy-egy mail kliens (sosincs elég belőlük), míg a *MonkeyMessenger 1.42* a Palm és a mobil közötti infravörös csatoló.

Említhetjük még a *Little Sense* szótárat a Psionhoz, az *Avantgo* honlaptároló programot Palmhoz és PocketPC-hez, a *PocketSwap* játékot PocketPC-hez és a *Desertfish Roamer*-t, amellyel könnyen megváltoztathatók az SMTP beállítások.

Ne hagyjuk ki a felsorolásból a *CoffeeCup Wireless Web Builder*-t sem, amely tökéletes megoldás a WAP oldalak szerkesztésére.

ID	Name	Number
4	AK FPM	+4202242016
29	AK KB	+4202248219
23	Antek	+4202579350
27	Barak	+4206021521
59	Bartos	+4202581189
41		+4202573422
53	Berger	+4206034834
45	Billiard ZD	+4202530162
15	Biskup	+4206022193
52	Brabec	+4206023505
40	Bratranec H.	+4206035214
57	Bratranec S.	+4206041897
47	Buben	+4206024225
43	Cornej	+4206068348

Rendszerezd a telefonkönyvedet és az SMS üzeneteidet közvetlenül a Pocket PC-dről. Így mennyivel egyszerűbb!

peoplesound.com

A PC-d egyben a legjobb audio berendezésed is. Kihasználod teljes mértékben az általa nyújtott lehetőségeket? Nos? Válaszolj!

Gondoltuk, hogy nem. Ezért tettünk fel ebben a hónapban is újabb 10 MP3 anyagot a peoplesound.com kínálatából a diszkmellékletre. Számítógéped minden gond nélkül képes lejátszani ezeket: a lejátszáshoz alkalmas a *Windows Media* legújabb változata, vagy a *WinAmp*, a *RealPlayer*-ről nem is beszélve, amely rajta van a diszken. Készülj hát fel az új zenei válogatás élvezetére! Hitted volna, hogy a peoplesound.com még mindig Európa első számú zenei lelőhelye? Több mint 10 000 új számmal (utánaszámolhatsz) a zenére vadászók számára a legizgalmasabb hely az interneten.

Érdemes kipróbálni a peoplesound .com új honlapját is, akár rádiócsatornákat, akár CD összeállításokat keresel. Könnyen rábukkanhatsz az ízlésednek megfelelő műfajra. Legyen az akár garázszene vagy klasszikus, techno vagy rock, nem fogsz csalódni. És ráadásul ingyen!

A Peoplesound vérpezsdítő zenéje feldobja az egész diszket.

Ⓕ Peoplesound.com
Ⓘ www.peoplesound.com
Ha csak úgy: MP3 fájlok lejátszási lehetősége

Evil Islands

Ördögi szigetek! Ami azt illeti, valóban ördögi erők szállták meg a Szigetet, így mi is kénytelenek voltunk sürgősen elhagyni...

MENNYDÖRGÉSSZERŰ ZAJ ÉS dübörgés. A jóravaló polgárok menekülnek az otthonaikból. Hatalmas tömegű, vasöklű csapatok próbálják megközelíteni a rémisztő vadállatot, de hiába. Egyetlen csapással leteríti őket. Pusztító tűz, majd áradás következik, minden bizonnyal ez is a szörny varázslata. A falu lakói kétségbeesetten hagyják el házaikat, amelyekből már csak elszenesedett romok maradnak. A szörny pedig a vad rombolás után közömbösen úszik tova.

Íme az ördög, és annak kegyetlen játékai. Pokoli erejével és varázslatával sikeresen kibabrál a jónéppel. Semmi kétségünk nem maradhat, hogy kinek van nagyobb esélye. Esetleg meghátrálhatunk, és kimaradunk a buliból. Ám, ha mégis nekivágunk, azért még nincs semmi sem elveszve: kellő figyelemmel győzhetünk. A többi hasonló témájú számítógépes játék fantáziavilágának megfelelően itt is hemzsegnek az ördögi lények: vérfarkasok, orkok, lidércek és más pokoli fajzatok. Tehát: üdvözlünk a Gonosz birodalmában, az *Evil Islands* világában.

Épp most ébredtél, hasogató fejfájás gyötör, és semmire sem emlékszel. Teljesen úgy hangzik, mintha a CD-szerkesztőnk egy átlagos hétfő délutánját írnánk le, de kissé izgalmasabb a helyzet. A sarki kocsma helyett egy különös szigeten, romok alatt térsz magadhoz. Szerencsére, a súlyos amnézia ellenére a nevedre (Zak) és néhány támadófogásra azért emlékszel. Ha észreveszel egy ördögi alakot, csak kattints a bal gombbal, és már ott is vagy, hogy odasózz egyet. Ha úgy kattintasz, hogy közben valamelyik számbillentyűt lenyomva tartod, különböző testrészeket tudsz megtámadni. A [8] pl. a fejet, a [4] és a [6] pedig a karokat jelenti.


Nagyítani a [page up], kicsinyíteni pedig a [page down] billentyűkkel lehet.

Gyakorlatilag a játékban szinte mindent az egérrel tudsz irányítani, de van néhány gyorsbillentyű, amely kapóra jöhet. A [Z], [X], [C] és a [V] gombokkal futhatsz, sétálhatsz, lopakodhatsz vagy kúszhatsz, amely különösen hasznos, ha vérszomjas fenevadak keresztezik az utadat. Néha, mint az emberevő óriás esetében (akit csak akkor veszel észre, amikor már majdnem elérted a helységet), a lopakodás vagy a kúszás az egyetlen lehetőséged. Rendelkezésedre áll még a [+] és a [-] billentyű, amelyekkel gyorsíthatod vagy lassíthatod a játék menetét. Ez jól jön, ha nagy távolságokat kell megtenni, bár aligha lassítanád a játékot, ha randa képű fickókkal harcolsz.

További segítségért az oktató programhoz fordulhatsz, amely a Windows Option menüjében található. Ja, és vess egy pillantást a fenti ábrára, mert nem árt tudni, hogy a képernyő melyik sarkában mi folyik éppen. Főleg, mivel tudjuk, hogy az ördög nem alszik. PCF

Mi micsoda?

①Ezekkel a billentyűkkel a mellettük lévő ablak megjelenítését állíthatod át.

②Itt vagy te. Figyeld, hogy nincs-e sérülésed, és ügyelj rá, hogy harcképes állapotban maradj.

③Gyaloglási sebesség. Bölcsen használd, különben hamar kifogysz a szuszból.

④Mágia. A legfőbb varázslat a gyógyítás, a legegyszerűbb pedig a jóslat. Kattints rá, majd arra, amit tervezel.



⑤Lopás. Bármit lenyúlhatsz a rosszfiúktól. Kattints erre, majd a célpontra, és húzz el.

⑥Támadás. A kard azt jelenti, hogy bármit megtámadhatsz, a pajzsnál csak akkor, ha mondják.

⑦Üzenetek. Minden eddigi és új adatot itt megtalálsz.

⑧A játék sebessége. Választhatsz a gyors, a lassú és a szünet között. Óvatosan használd!

Ⓕ Ubi Soft
Ⓘ www.ubisoft.co.uk
Ha csak úgy: PII-300, 64Mb, 8Mb 3D kártya

Ducati World

Néhányan úgy gondolják, hogy az olasz mérnökök sokkal jobbak, mint a japánok. Az biztos, hogy az olaszok nem zsúfolják agyon a gépeket bonyolult technikai ketyerékkel, mint rizsevő kollégáik, de ha a motorokról van szó, a Ducati a király. Kawasaki? Közönséges. Honda? Nem a mi ízlésünknek való. Vagy túl drága. Vagy túl gyors. Mindegy, a lényeg az, hogy a Ducati gyártja a legjobb motorokat. És ne vitatkozz az idősebbel.

A demóban csak egy pálya van, de a hét legnagyobb, leghangosabb gép dübörgése kárpótol a hiányzó körökért. Az [up]-pal és [down]-nal tudsz gyorsítani, illetve lassítani, a jobb illetve a bal nyíllal pedig kormányozhatod a járgányt. A [8] az első fék, a [4] pedig a hátsó. A [6] és a [3] gomb segítségével előre vagy hátra tudsz hajolni., az [5]-sel és az [1]-sel pedig sebességet válthatsz. Végül, a [7] a kamerát, a [9] pedig a nézetet váltja.



Inkább ne csattanjunk. Arról nem is beszélve, hogy nincs szándékunkban megállni.

Óvatosan repessz a háromkörös versenyben, mert tartogat némi meglepetést. Az egyik hajtűkanyar rendesen kikészített bennünket az első néhány próbálkozás alkalmával. Persze, bele lehet ebbe is jönni. Azt se felejtsd el, hogy a gépnek csak két kereke van, ezért kicsit jobban kell vigyáznod, mint ha autót vezetnél. Murvás úton őrült száguldás közben könnyen elvesztheted az egyensúlyodat. A hirtelen gyorsítás is veszélyes, és abba sem szeretnénk belegondolni, hogy mi történik, ha megrántod az első féket...



Élvezd az olasz gép csodálatos brummogását...

Ⓕ Acclaim
Ⓘ www.acclaim.com
Ha csak úgy: PII-266, 32Mb, 16Mb 3D kártya

Creatures Docking Station

PC Format EXKLUZÍV!

Ravaszak és helyesek. És végre kilépnek a virtuális térből.



Az űrlény-készítő állomás. Hát, igen, még kissé faragatlannak látszik.

Macskák? Kedves kis dögök, de az a merő utálat, amellyel a többi lény iránt viseltetnek, visszatart bennünket attól, hogy ezeket az állítólag háziasított vadállatokat beengedjük. Inkább kinyitjuk az ajtót, hadd kóboroljon a csóró, karmolja össze a kissrácokat, hágja meg a szomszéd szukát, élvezze a szabadságot.

De mi lenne, ha magunknak is engednénk egy kis szabadságot? No, persze nyilvánvalóan nem arra buzdítunk, hogy hajtsd föl a szomszéd nőjét, de mondjuk, mit szólnál egy kis kedvenc tartásához, egy nornhoz? Egy kis kedves, barátságos lényhez, akit saját magad alkottál, hogy szembeállítsd a vadállattal. Íme máris telepítheted a *Docking Station*-t.

Még nincs nornod? Ne aggódj. Bár a *Docking Station* kedves figuráit csak a *Creatures 3*-mal együtt lehet használni, azért magad is megalkothatod a saját nornjaidat (vagy csak egyet, ha úgy tetszik), és kiküldheted a mezőre, hogy szaporodjon. Először kösd pórázra a kicsikét, majd ha túl van az első nemi kapcsolaton, engedd más játékosok földjére. Tartsd rajtuk a szemed, amíg fel nem nőnek, és lásd el őket, ha szükségük van valamire. Megkísérelhetsz rekordokat dönteni. Pl. nem akarod, hogy a te nornod legyen a legtöbbet utazott lény? Vagy a legöregebb? Vagy a leglustább? Az utóbbi egész jól hangzik...

A *Creature Docking Station*-hoz szükséges az Internet csatlakozás, játék közben rá kell kapcsolódni a Hálóra. A telepítés során jól használható patcheket is letölthetsz. De ha nem tartasz rájuk igényt, egyszerűen kattints a Nem-re, ha kérdezi, hogy igényt tartasz-e extrákra. Továbbá, biztos lehetsz benne, hogy egy full-extrás, kifogástalan állapotú verziót fogunk beszerezni, mihelyt hozzájutunk. Természetesen ez a változat is tökéletesen működik. Amint rámutattunk, lényegében teljes játék, bár olyan, mintha pótalkatrészt használnánk.

A *Docking Station* teljes program, bár, ha elolvasod az útmutatónkat, rögtön elszállsz. PCF

Ⓕ Creature Labs
Ⓘ www.creaturelabs.com
Ha csak úgy: P350, 32Mb, Internet-csatlakozás

Fontos apróságok



① Ez egy lift. Tanítsd meg a teremtményeidet a használatára, hadd szökdécseljenek a szintek között.



② Az etetőgép. Ha a kedvenceid megéheznek, nyomd meg a gombokat, hogy zsírban vagy fehérjében gazdag ételt kapjanak.

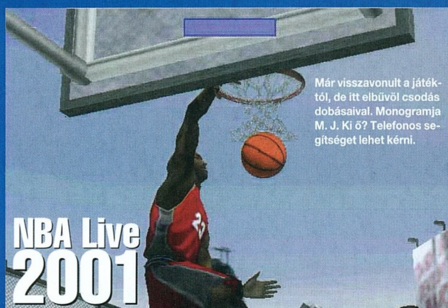


③ Ez a baljóslatú valami nem olyan félelmetes, mint amilyennek látszik – ez egy portál. Az előcsarnokban állítsd föl.



④ Ezeket az ajtókat bizonyos lények elől bezárhatod, így ellenőrzésed alatt tarthatod, hogy kik jönnek-mennek.

NBA Live 2001



Már visszavonult a játéktól, de itt elbűvöl csodás dobásaival. Monogramja M. J. Ki ő? Telefonos segítséget lehet kérni.



Igen, a válasz Michael Jordan. De vigyázz! Sosem tudhatod, mit forgat a fejében.

Nem azon lepődtünk meg, hogy itt az EA Sports legújabb kosárlabdajátéka, hanem hogy az EA nem 2002-t biggyesztett a program címe mellé. Egyre korábban jönnek ki az egyre későbbre utaló játékok. Mire elérjük a század közepét, az EA 3000-es játékokkal fog bennünket elkápráztatni, pl. Űr-kosárlabda vagy Intergalaktikus Krikett 3067, és hasonlók. Természetesen, ez is mind ötcsillagos játék lesz.

De térjünk vissza a jelenhez és a mostani NBA-hoz. A demo többet nyújt, mint amennyit elvárnál. Amellett, hogy teljes hatperces játékkal örvendeztet meg, találsz benne egy-egy módot, amelyben összemérheted cselezési tudásodat egy utcai meccsben. Számtalan szerelési trükk, a labda pörgő hangja a kosár gyűrűjén és az emberfogás is szerepel a programban. Mindaz, ami egy kora nyári estén egy parkban bosszantana, itt élvezetet nyújt.

A program az Indiana Pacers és a Los Angeles Lakers mérkőzését tartalmazza, bár a csapattagok neveit kissé megváltoztatták. Mivel kosárlabdáról van szó, természetesen a kisebb csavarások sem hiányoznak. A kezelőszervek leírásához itt most nincs elegendő helyünk, de a játék kezelése nem túl megerőltető.

A korábbi EA Sport játékokat kell követned, és mindig a megfelelő billentyűt használd a megfelelő irányhoz. No és persze, ne felejtsd el a kosárlabda alapszabályát: a labdát be kell dobni a kosárba. Csak dobj több kosarat, mint az ellenfél, és máris nyersz. Pofonegyszerű.

Ⓕ EA Sports
Ⓘ www.easports.com
Ha csak úgy: P200 MMX, 32Mb, DirectX 8

Install

Giants



Szerinted ez csúnya? Látnád a nővérét...

A demóban sehol egy óriás, viszont egy rakás régimódi fegyverrel találkozhatsz.

CSÚCS EZ A JETPACK. IGAZ, HOGY teljesen haszontalan (ráadásul még a nadrágodat is megperzseli), de hát nem ez a lényeg. Ez a demo pl. a *Giants: Citizen Kabuto* harmadát mutatja be. Játszhatsz a Meccarynokkal és a fegyvereikkel, ahogy jólesik. A következő néhány hónapban pedig újabb demók várhatók, a Delphi the Sea Reaper, majd végre Kabuto alakjában.

Több bevetésben is kipróbálhatod magad, de sorrendben kell teljesítened őket. Az első, a Starving (Éheztetés) valójában egyszerű. A jetpackre már itt is szükséged van. Indulj el balra egy szikla felé, és a jetpackkel gyorsítsd meg a járást (az egér bal gombja). Amint továbbmész, egy csorda kóbor vimppel találod szembe magad. Ölj meg néhányat, és 20 darab húst vigyél vissza a sziklára az öregnek vacsorára. Mivel a jetpacked ereje korlátozott, csak fokozatosan haladhatsz előre.

Egyre húzósabb lesz a kaland: a következő bevetésben mélyen be kell hatolnod a Sea Reaper területére, hogy megmentsd az öreg feleségét, vidd haza, aztán egy újabb, Borjoyzee nevű Smartie-ra fogsz rábukkanni. Néhány taktikai jó tanács: ha van rá lehetőséged, vásárolj. Így jó egészségi állapothoz, lőszerhez és fegyverhez juthatsz hozzá. Szóval, nézz körül, és ha tiszta a levegő, már indulhatsz is munícióért. Nem árt óvatosnak lenni, hiszen a bevetés közben nincs mentés. A Sea Reapert tisztes távolságból próbáld meg kinyírni rakétával, vagy pedig küldd oda Telt, hogy végezze el a piszkos munkát. A célpontot jelöld be a célkeresztben, majd nyomd le a [ctrl]+[1]-et. A [2]-sel pedig visszahozhatod. Szívbaj nélkül megölheted őket, ha kifogytak a szuszból, 10 másodpercen belül újra megjelennek. Ez a társaság fenemód szívós fajta. Használd a teljes fegyverarzenált. A második bevetésen találsz egy láncfegyvert. Kattints rá azonnal, és szerezd meg. A harmadik küldetés alkalmával kapsz egy bokrot, hogy el tudj rejtőzni. Ez nem vicc, komolyan. A [Shift]-tel tudod működésbe hozni, hogy tényleg elrejtsen. De vigyázz, mert csak lassan mozoghatsz, és az erőd is fogytán van. A negyedik bevetésben kaphatsz egy kis nitrogént a jetpackhez. Hozd működésbe a [Space]-szel, és egész magasra és messzire repülhetsz. PCF



Próbáld elkerülni a Sonak nevű szörnyet a harmadik bevetésben. Iszonyatos a támadása.



Az [R] megnyomásával átválthatsz első személyű nézetre, de jobb a harmadikkal.

Irányítás

Mozgások	[W], [A], [S], [D]
Nézet	Egér
Tűz	Egér bal gomb
Jetpack	Egér jobb gomb
Fegyvercsere	[Tabulátor]
Gránát	[G]
Akna	[B]
Egészség	[H]

Humorba fagyva

A cut-scene-ek jól mutatják, hogy miért nevezzük a *Giants*-et az egyik legjobban szórakoztató játéknak.



① Az első bevetés alkalmával ez a Smartie csak akkor segít, ha adsz neki egy kis kaját. A kis torkos.



② Mentsd meg a nejét, és kivételesen hálás lesz. Na de ez a nő és Reg? Hát, ezt nem gondoltuk volna!



③ Röpke pillantást vethetsz a Sea Reaperek királynőjére, Sapphóra. A többit a jövő hónapban!

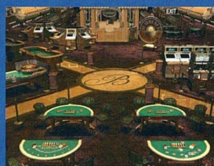
Ⓕ Interplay
Ⓘ www.interplay.com/giants
Ha csak úgy: PII-350, 64Mb, 3D kártya

Casino

Sok vagyon cserélt már gazdát a kaszinók asztalainál. Most itt a lehetőség, hogy virtuálisan is átérezd az izgalmat és a bukástól való félelmet, amelyet a hazárd játék nyújt. Ezennel átnyújtjuk neked a Microsoft *Casino*-jának próbaverzióját, amely két játékot takar, egy kört a Mirage hotelben és egy kaszinójátékot Las Vegasban.

A teljes változatban, amelyet jövő hónapban fogunk bemutatni nektek, a legváltozatosabb kaszinókban 10 különféle játék található. Kezdhetsz a Treasure (Kincses) szigeti Mirage Hotelben, majd eljuthatsz a legdivatosabb Bellagióba, ahol mindenkit lehengerelhetsz nagyvilági stílusoddal, kényeztetheted magad a képernyőn megjelenő virtuális jutalmakkal. Lehet, hogy nem a legtisztességesebb dolog, de a Microsoft *Casino*-jával legalábbis vagyonokat játszhatsz el anélkül, hogy veszélyeztetnéd a családi kosztpénzt.

A kóstolóban blackjack és videó póker szerepel. Az előbbi a klasszikus 21-es kártyajáték, a videó pókert pedig egyénileg a gép ellen játszhatod. A legjobb tanács, hogy ne blöffölj – inkább játssz ésszel, mert a gép feldühödik. 10 ezer $ áll a rendelkezésedre, tehát ne aprózd el a tétet. A legnagyobb nyereményösszeg 100 ezer $. Az interfész egérvezérlésű, tehát a tétjeidet mutassés-kattints stílusban teheted meg a virtuális kaszinó képernyőjén.



◄ A Mirage teljes csiricsáré díszében. A főnök is ott volt, és úgy tett, mintha tárgyalásra ment volna. Nem vicc.



Vedd föl a lapot öt hamiskártyással Vegasban. Itt vagy tökéletes győzelem, vagy tökéletes kudarc vár rád.

Ⓕ Blue Byte
Ⓘ www.bluebyte.net
Ha csak úgy: P200, 32Mb

Pro Rally 2001

A motor zúg. A sár az arcodba fröcsköl. De most semmi sem számít, csak a száguldás, az adrenalin az ereidben, a rally...

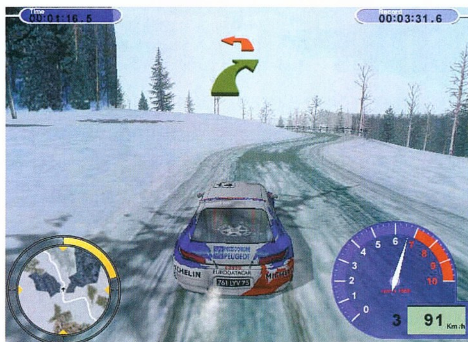
PCFormat EXKLUZÍV! (A sokoldalú PC magazin)

A SZÁMÍTÓGÉPEK jól szolgálják a különböző nehézségű rallyszimeket a *Rally Championship* 15 perces köreitől kezdve a *V-Rally 2* arcade őrületéig. Sőt, egyre jobbak lesznek, amint ezt a *Pro Rally 2001* is bizonyítja. Ennek a nagyszerű versenynek a nevét véstük a monogramos zoknijainkra ebben a hónapban, és most átnyújthatjuk a demót kizárólag nektek.

A *Pro Rally 2001* eltér az eddigi szimulációktól, bár nem túlságosan. Amíg a beállításba belekontárkodhatsz egy bizonyos fokig, a kezelőrendszernek már nagyobb figyelmet szenteltek a fejlesztők.

Félreértés ne essék, nem a „gázt a padlóig, adj bele apait-anyait" játékok közé tartozik – a féket is kell használnod. A szenzációs *Rally Champ*-on kívül nem sok rallyszim nyújt ilyen valószerű vezetési élményt. Különösen havas úton nem könnyű haladni, de ha kellő gyakorlatra teszel szert, csodás érzés lesz, ha sikerül célba érned.

A kezelőszervek egyértelműek: a kurzorbillentyűkkel tudsz gyorsítani, fékezni és kormányozni, a [space] billentyűvel pedig kezelheted a kézifékét. Ne ess kétségbe, ha először nem sikerül. A kanyarok előtt muszáj fékezni, különösen csúszós úton, valamint a kézifék megfontolt használata is kötelező. Különben hirtelenül lelassulsz. A kormányzást a valóságnak megfelelően befolyásolják az útviszonyok és a sebesség, és csak a tapasztalat alapján fogod tudni eldönteni, hogy mikor és milyen sebességnél kell elfordítanod a kormányt.



A havas svéd utakon nem érdemes tépni, inkább gyönyörködj a szép tájban... Persze ne sokáig, azért nem árt, ha a versenyre is odafigyelsz egy kicsit.



A demóban a játék 10 gyakorló köre van, plusz a 24 pálya közül kettő. Az első Katalóniában található, és kellemesen száraz, ám kanyargós az út. Megfelelő idő alatt keresztülhajtani rajta nem lesz túlságosan megerőltető, de figyelj, ha híd közeledik, mert sok időt veszthetsz, ha elvéted az utat. A fák is komoly akadályt jelenthetnek: ha egy nagyobbal ütközöl, leblokkolsz.

A második kissé keményebb dió: síkos, hó borította pályák Svédországban. Az utak mentén a mély hó komoly lassításra késztethet, úgyhogy mindenképp próbáld meg elkerülni. Csínján kell bánni minden kanyarral – a csúszós utakon még könnyebb kirepülni a hótorlaszokra. A teljes játék 15 autójából most kettőt próbálhatsz ki: a Citroen Xsara KC-t és a Peugot 306 Maxit, bár mindkettő kezelése és teljesítménye hasonló. **PCF**



Ezt például ne tedd. A kanyar előtt muszáj fékezni, akár a való életben – nem igaz?

Ⓕ Ubi Soft
Ⓘ www.ubisoft.co.uk
Ha csak úgy: PII-266, 32Mb, 8Mb 3D gyorsító

Technikai segítség

Beadta az unalmast a CD-d? Akkor ez épp Neked szól! Itt megtalálod a programok futtatása során leggyakrabban előforduló problémákat. Sajnos azonban az internetről letöltött ingyenes demókkal és szoftverekkel kapcsolatos gondjaidon még mi sem segíthetünk.

Sérült a CD?

Ha arra gyanakszol, hogy a CD-d fizikailag megsérült, a géped olvasási hibaüzenetet küld, és egyetlen szoftvert sem tudsz elindítani, lépj kapcsolatba műszaki rovatunkkal. Ha ők is megerősítik aggályaidat, küldd vissza, hogy kicseréljük.
Cím: **United Media Lapkiadó Kft.1021 Hűvösvölgyi út 54.**

Szuper 3D-s grafikus kártyám van, a játék mégsem működik. Mi a baj?

Tiéd lehet a világ legszuperebb grafikus kártyája, mégsem fog működni, ha nem a megfelelő vagy nem kompatibilis drivert telepítettél hozzá. Keresd meg a gyártó vagy a kereskedő honlapján a legfrissebb drivereket. Ugyancsak érdemes elolvasni az egyes játékokhoz csatolt readme fájlokat, és megfogadni az ott leírtakat, a keveredések elkerülése végett. Néhány népszerű gyorsítóhoz a CD Drivers alkönyvtárában is találsz drivert.

Segítség a hálóról

A *PCF* diszkjéhez az interneten sokfelé találsz segítséget. Felteheted kérdésedet a *PC Format* honlapjának fórumában (**www.pcformat.hu**) és érdemes néha a honlap PCF Extra oldalait is átböngészni, ahol a legfrissebben felfedezett problémákra reagálunk. Végül, mint mindig, most is érdemes felkeresni a *PC Format* **www.pcformat.hu** oldalát, ahol további fontos információkhoz juthatsz.

Minden más hiba esetén...

Szakmai segítségért keresd szakembereinket, akik szívesen állnak rendelkezésedre.
Fax.: (1) 275 2717
E-mail: pcformat@unitedmedia.hu
Telefon: (1) 394 0016
(9 és 17 óra között)

Shareware!

Miért pazarolod a drága idődet, hogy a neten szoftvereket keresgélj? A *PCF* minden hónapban a legjobb shareware-eket adja a kezedbe.

MINDENKINEK VAN – MÁRMINT kedvenc shareware alkalmazása, miért, ti mire gondoltatok? Nos, mi havonta (többször is) körbejárjuk a Hálót, befogjuk a legjobb ingyenes szoftvereket, és hozzákötözzük a melléklethez. CD-szerkesztőnk felhúzza a műtőskesztyűjét, és darabonként felboncolja őket a bitek és byte-ok vértócsájában, majd mindent elmond róluk, amit tudni érdemes. E hónapban három új kiegészítővel lepjük meg Shareware Könyvtárunk olvasóit. További meglepetések várhatók, ahogy böngésszük a netet. Az eredmény a legújabb és legjobb ingyenes szoftverek helyes kis csokra, szóval nem kell éjt nappallá téve lógnod a neten. Más szóval, ki menne a sűrű, sötét erdőbe vadászni, ha a hentes a legfinomabb kolbászokat kínálja?

A könyvtár

Winzip 8
Hol lennénk a tömörítő fájlok nélkül?

Paint Shop Pro 7
Az egyik legjobb grafikai programot kapod a kezedbe minden hónapban.

PowerArchiver
Archiváld a dokumentumaidat – természetesen a legjobb minőségben!

RealPlayer
A médialejátszó legfrissebb változata. Olvashatsz róla részletesebben is az Install rovatban.

Modem Booster 2.2
Ezzel az alkalmazással mindent kihozhatsz a modemedből, amire képes.

System Mechanic
Ezzel a programmal nem kell úgy érezned, hogy csak a drága cuccok beépítése a megoldás.

Adobe Acrobat Reader 4.5
Ha el akarod olvasni az elegáns PDF fájlokat, szükséged van rá.

Bullet Proof FTP
Hagyományos FTP alkalmazás, amely különösen akkor jön jól, ha megszakadt a kapcsolat az internetszolgáltatóddal.

Go! Zilla
Kiváló FTP kliens, amely megkeresi a leggyorsabb szervert.

Copernic 2000
Nélkülözhetetlen IE5 shell, amely végszükség esetén is képes még új keresési lehetőségeket kínálni.

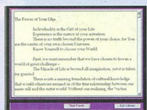
Task Plus



Te is éppolyan rendszertelen életet élsz, mint mi? Akkor erre van szükséged. Egy tökéletes személyi szervező és naptár. A *Task Plus* észben tartja az elvégzendő feladataidat, és figyelmeztet rájuk.

F: Plus Corp
www.contactplus.com

MetaScient Oracle Computer Mystic



A végzet szól hozzád a számítógépen. A „Transzcendens ismeretek rendszere". A *MetaScient Oracle Computer Mystic* válaszol a sorsdöntő kérdésekre, és életnemesítő tanácsokat ad. Vagy nem.

F: MetaScient Technology
www.msoracle.com

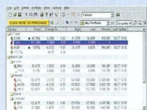
Wintree



Készítsd el saját, személyes családfádat, és kutasd fel, honnan származol. Ez a változat nyomtatásra alkalmatlan, de kb. 4000 Ft-ért minden funkciót megkapsz.

F: Elmcroft
http://website.lineone.net/~d.j.cooke/wintree.htm

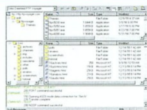
Personal StockMonitor



Online befektetési szoftver 30 napos próbaidőre. Ez az ügyes kis csomag a világ 15 legfontosabb tőzsdei árfolyamait adja a kezedbe, kóstolóként. Kisbefektetőknek létfontosságú.

F: DT Link Software
www.dtlink.com

FTP Voyager Browser



Hatékony internetböngésző és FTP kezelő csomag. Képes a foldereket szinkronizálni, és megszervezni a szerverek közötti adatáramlást, valamint a letöltéseket. Nem rossz.

F: Rhinosoft.com
www.rhinosoft.com

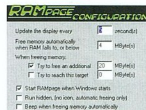
Movie Organizer



Rendszerezi a filmjeidet, és gyorskeresővel is rendelkezik. Bár „szervezőnek" hívják, mindenre azért mégsem képes.

F: OXD Software
www.movieorganizer.com

RAMpage



Hasznos alkalmazás, amely egy ikon segítségével folyamatosan kijelzi a felhasznált RAM-területet. Többféle eljárással képes memóriát felszabadítani, ugyanakkor a program maga keveset használ fel.

F: John Fitzgibbon
www.jfitz.com

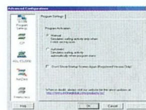
ACDSee32



Minden-egyben típusú shareware képkezelési és szervezési feladatokra. Használatával tömörített kép fájlokat is megtekinthetsz.

F: ACD Systems
www.acdsystems.com

Stay Connected



A *Stay Connected* megakadályozza, hogy az internetszolgáltatód lekapcsoljon a hálózatról, és ha mégis megszakadt az összeköttetés, akkor automatikusan újra tárcsáz.

By: InKline Global Inc.
www.inklineglobal.com

Visual Day Planner



Személyi szervező a PC-den. A *VDP* egy színes és egyszerűen használható naptár, amely különféle figyelmeztető hangokkal és hasonló apró szolgáltatásokkal van ellátva.

F: InKline Global Inc.
www.inklineglobal.com

Ide írhatsz: United Media Kft. 1021 Hűvösvölgyi út 54. **vagy** e-mail: pcformat@unitedmedia.hu

PC Format Levelek

A sokoldalú PC magazin



Most szólj hozzá! De minden, amit mondasz, írsz vagy gondolsz, felhasználható a Levelezési rovatban. És miénk az utolsó szó!

Levelező

Már megint hull a hó így áprilisban, vagy másodszor is előbújtak a hóvirágok? Mittudomén?! Miért érzem én állandó kötelességemnek a széles olvasóközönséget az időjárásról tájékoztatni? Tessék kinézni az ablakon, oszt jónapot! Ami ennél úgyis érdekesebb, az a gazdag levéltermés, amivel ezúttal is megtiszteltetek és megörvendeztettetek bennünket. Volt szó zenéről, filmről és – jé! – programokról is. Volt, aki zenei műveltségünket állította pellengérre – sajnos jogosan –, míg mások a CD és DVD közti különbség iránt faggatóztak. Persze ezúttal sem maradtak el a dicsérő szavak, amiért ezt az egészet igazán megéri csinálni. Nagyon-nagyon-nagyon jó hír, hogy a hónapokon át tartó rettegésben élő CD szerkesztőnk utódját senki sem bántja. Képzeljétek, már olyan nagyon bízik bennünk (és saját munkájának minőségében), hogy a szobája ajtaját sem zárja! Lehet, hogy azért egyszer majd – csak úgy viccből – mégiscsak megverjük. Csak hogy tudja, hol a helye egy lemezszerkesztőnek! Persze van olyan olvasónk, aki inkább a mi fejünket kívánja. Ő egy lelkes konzolrajongó, aki egy cseppet megorrolt ránk DreamCast tesztünk miatt. Ebben a számban megpróbáljuk kiengesztelni és elmondani neki, miért írtuk azt, amit. A régi jó PC Format fun clubok teljesen elmaradtak. Emiatt viszont patakokban zubog a vér a szívünkből. Sőt! Kedvencünk, a különféle álneveken író és valószínűleg legifjabb olvasónk sem hallat magáról mostanában. Hiányoztok fiúk! Hol jártok? Csak nem pártoltatok át a motorsporthoz, vagy az ejtőernyőzéshez? Kár lenne! Már csak azért is, mert ha egy PC elromlik, az maximum bosszantó, de nem halálos – általában. De a motor és az ejtőernyő... Khm. Azt hiszem, eleget mondtam! Szóval minden régi, új és megtévedt, de visszatalált olvasót örömmel látunk – a véleményével együtt.

Elton Collins?

Tisztelt Szerkesztőség!
A mostani 14. számuk 141. oldalán a „Befutottak" rovat legalján írnák a Tarzanról. „...Egyedül Elton John rettenetes zenéje húzza le".
Feltételezem, hogy az egészet csak fordították a külföldiből, és bár nekik is tudniuk kellene, aminek hiánya Önökre nézve sem mentség, hogy ő az Oroszlánkirály zenéjét szerezte. A Tarzanét pedig nem kisebb személyiség komponálta, mint Phil Collins, aki ezért a „rettenetes" zenéért Oscar és Golden Globe díjat kapott (mint legjobb filmzene...). Több figyelmet és kevesebb szubjektivitást Uraim ha lehetne.
Üdvözlettel:
Dr. Vanyek

Affenébe! Hát nem észrevették?! Ez most kerek 5000 forintomba fog kerülni. Én ugyanis arra fogadtam, hogy a kutya se látta se a Tarzant, se az Oroszlánkirályt. Na jó, komolyra fordítva a szót: tényleg tévedtünk. Bocsi. A lényegen azonban ez mit sem változtat. A zene ugyanis gyászosan gyenge, függetlenül attól, hogy ki írta. Ez valóban egy szubjektív vélemény... Ezért hívják véleménynek. Ha objektív lenne, akkor ténynek neveznénk. Többször hangsúlyoztuk egyébként, hogy lapunk hisz a szólás- és véleményszabadságban. Különösen akkor, ha rólunk van szó. Így bátran vállaljuk véleményünket a Tarzan zenéjével kapcsolatban is. Amit ugyebár Elton... izé... Richard... khm... Bob... Naszóval az a bizonyos pali írt. Na jó, most egy cseppet lepihennénk!



A motorozás veszélyes műfaj. Írjatok inkább leveleket.

Jobb ma egy CD, mint holnap egy DVD?

Tisztelt Szerkesztőség!
Rendszeresen olvasójuk vagyok az első lapszám óta.
Eddig mindig a CD melléklettel vettem meg az újságot, de nagyon kíváncsi lennék a DVD változatra is, a gépemen CD meghajtó van.
Ezért a következőt szeretném kérdezni: A DVD változat nem DVD-s programjait használhatom-e a gépem CD lejátszójával, és a filmelőzetesek megtekintéséhez valamilyen szoftveres megoldást tudnának-e ajánlani, vagy csak akkor érdemes megvennem ezt a változatot, ha szereltetek a gépembe DVD meghajtót?
Válaszukat előre is köszönöm!
Üdvözlettel:
Simon Zsolt

Van egy rossz hírünk és sajnos még egy rossz hírünk. A CD meghajtóban a DVD lemez semmit sem ér. Tudniillik DVD meghajtó kell a lejátszáshoz. Így egyelőre még a szoftveres ravaszságok sem juttatnak közelebb téged az áhított filmek megtekintéséhez. És ez volt a második rossz hír. De kár csüggedni, hiszen a DVD meghajtók ára zuhanásszerűen csökken. Így rövidesen már Te is lecserélheted a CD-det egy ilyenre. Annál is inkább megteheted majd, mert a CD-ket ezek után is lejátszhatod, hiszen ez a rendszer lefelé kompatíbilis. Addig pedig válaszd a PC Formatot CD melléklettel. Azon is rengeteg izgalmas stuffot találhatsz. És jobb ma egy CD, mint a semmi.

12 dühös ember – helyett...

Tisztelt Szerkesztőség!
Kezembe akadt a pc format novemberi száma és abban olvastam a konzolos cikket. Amit a sega dreamcastról írtak az enyhén szólva baromság.
Egyszer a dreamcast eladási statisztikája azt mutatja, hogy jelenleg a második legsikeresebb konzol. A modemje nem 33.6 hanem 56.6.
Az tény, hogy sok játéktermi átirat van rá de legalább ennyi más játék is van. Az meg végképp nem fedi a valóságot, hogy a sony megadta volna a végső döfést hiszen eppen a sony az aki alkatrészhiánnyal küzd és nem tud elég ps2-őt gyártani. A játékok hangulata fenomenális a grafika magasan ver egy mai pc-t
Aki nem ismeri a konzolpiacot ne irkáljon konzlokról kritikát és cikket a pc format pc-s újság annak is az egyik legjobb maradjanak ennél.
Tisztelettel: Ónódy Krisztián

Egy nagyon dühös ember levelét tartottuk kézben... Illetve meredtünk rá a monitoron. Naná, hogy nem fogjuk az egekbe magasztalni a konzolokat egy PC-kkel foglalkozó újságban. Azért írunk ebben a lapban, mert ebben hiszünk. A konzolokkal egyébként sohasem az a baj, hogy épp milyen tudásúak. Sokkal inkább az az aggasztó, hogy ez a tudás mennyi ideig marad versenyképes. Tudniillik a PC-nek megvan az a páratlanul jó tulajdonsága, hogy folyamatosan frissíthető, bővíthető. Ráadásul – és azért ez sem mindegy – a számítógéppel nem csak játszani lehet, de – ha elkerülhetetlen – még dolgozni is. Szóval kérünk, hogy ne haragudj meg ránk lesújtó véleményünk miatt. Mi örök hűséget fogadtunk a PC-knek. Ha pedig az ember egyszer már megnősült, a többi nőt csak kritizálhatja – akármennyire is szépnek látják mások.

„Még nézni is tereh..."

T. Szerkesztőség!
A lap megjelenése óta hűséges olvasótok vagyok s talán nem dobjátok olvasás előtt a kukába levelemet, hisz segitő szándékkal irom.
Rengeteg jó és hasznos dolgot tesztek fel a CD-kre, de a hozzájuk való

Ide írhatsz: United Media Kft. 1021 Hűvösvölgyi út 54. **vagy** e-mail: pcformat@unitedmedia.hu

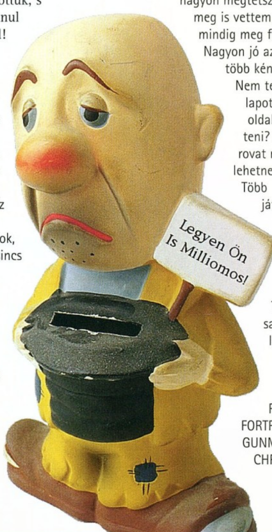
eligazítás kevés. Helyhiánnyal ne magyarázzátok, mert számitógépes ujság révén főleg ezért veszik az emberek. Szerintem az Ezt is láttuk, hallottukból a zene, mozi nem ebbe az újságba való.
Már van is +6 oldalatok.
Rendesen gyűlnek a Tőletek kapott(vásárolt) programok csak egyre nehezebb rendet tartani köztük.
Nagyon hiányzik a beigért CD kereső, hogy ez mennyire fontos remélem Ti is tudjátok.
Példaképp a Computer Panorámát emliteném éppen ennek hiánya miatt már nem veszem meg, s nem vagyok ezzel egyedül.
Ellenpélda a Csip Magazin melynek nagyon jó keresője van, sőt inditottak egy új rovatot HONOSITÓ cimen melyben sok...Ware program magyarositható. Talán érdemes volna Nektek is felvenni ezzel a honositó csoporttal a kapcsolatot. Az újságotoknak biztosan jót tenne.
Kár, hogy elhagytátok az újságból a Gyorskereső rovatot, mert legalább ezzel részletesen tudhattuk, hogy mi is van a CD-n.
A CD-k bejelentkezése is jobb volt indulásotokkor, sokkal könnyebben megtalálható volt a program s ha az ember rá állt megmutatta, hogy mi is ő.
Még egy megjegyzés. Én csak egy CD olvasóval rendelkező földi halandó vagyok, akit nagyon bosszant, hogy ugyanannyi árért kevesebbet kapok mint a DVD-sek. Mivel a leirások megvannak mi lenne ha kiadnátok „AMI A CD-RŐL LEMARADT" cimmel a DVD-re feltett plussz programokat és ezzel lehetőséget adnátok, hogy akár külön is megvásároljuk.
Üdvözlettel: Budai Attila

Huh! Nem sajnáltad a billentyűzetet! Annyi mindenről írtál, hogy képtelenség külön-külön reagálni rájuk. De tulajdonképp nem is szükséges. Elég, ha annyit írunk, hogy az öszszes észrevételedet köszönjük. Egytől-egyig érződik belőlük az építő szándék. Amit csak lehet, meg is fogadunk közülük. Különösen azért, mert látszik, hogy már jó ideje gyűjtöd őket. Egyre azonban külön is reagálunk. Ez pedig a CD kontra DVD felvetésed. Muszáj egy picit kiigazítanunk Téged. Tudniillik a helyzet a következő: a DVD-mellékletet sajnos meg kellett szüntetnünk. A lap ezentúl egységesen 2 CD-vel jelenik meg. Azt a javaslatodat, hogy kiadjunk egy CD-t a lemaradt anyagokkal, ilyen formán megoldottuk, s remélem maradéktalanul elmúlt a hiányérzeted!

KÉRDEZVE TANULNI...

Sziasztok!
1, A cd-ről hova lettek a jó kis segédprogramok? Az újságból csak az 1, 2, 3, 4, 10, 13-as számok vannak meg.(sajnos) De csak az első négy cd-jén voltak a segédprogramok, driverek. Az újságban sincs egy normális cd-tartalom. Örülnék, ha ezeket visszahoznátok. Jó lenne zene a cd-n.
2, A Windows ME-nek mi az ajánlott és a minimum gépigénye?
3, Mostani konfigurációm:32 MB SDRAM 100MHz; Pentium BX Ali AT 100 MHZ 233-500MHZ; S3 Trio 4 MB AGP; 4,3GB Segate Medalist Ultra-ata; 40*IDE Cyber cd-rom; sb 16 hangkártya(valószinü, hogy az alaplapra van integrálva); 14" Lite-On Lr, Ni, digitális, max: 1024*768; minitorony;[fdd; egér; gamepad; windows95; canon bjc 250 nyomtató 720*360 dpi, fotómin.; 56k rocweel faxmodem; cpu cooler; hangfal]
Szerintetek mit kéne benne bővíteni ahhoz, hogy megfeleljen a jelen és a jövő elvárásainak (főként játéra)?
4, Lesz a Who Wants to be a Millionarie?-nek magyar változata? Ha igen kb.mikor?
5, Rég nem vettem már a lapot de egyszer megláttam egy barátomnál és nagyon megtetszett(újra) meg is vettem, ezután mindig meg fogom venni. Nagyon jó az újság csak több kéne belőle. Nem tervezitek a lapot pár oldallal kibőviteni? A levelezési rovat méretét is lehetne növleni. Több játékelőzetes kellene. TÖBB HALF-LIFE KELLENE. Tartalmasabb cd kellene.
6, MIKOR JELENIK MEG VÉGRE A TEAM FORTRESS 2 ÉS A GUNMAN CHRONICLES?
7, Miért nem megy a homeworld? A fent említett gép hiányosságaai adnak erre okot? A demója is ezt csinálta, de 2* elindult és jól futott, utána az sem? Értitek? Én nem? Amikor elindítom bejön a Half-Life-ból is ismert sierra .avi a relic introja és utána csak egy sötét képet kapok. Mi lehet ennek az oka?
8, Ti vagytok a LEGJOBB PC-s újság amit valaha olvastam. Örömmel várom további számaitokat is.
CAK ÍGY TOVÁBB!!!

Remélem, hogy a levelemet elolvassátok, és ha módotokban áll válaszoltok is rá. Előre is köszi!
Krasznovszky Jeromos



De ennyit kérdezni? Úgy tűnik, ez a hónap a kérdéshullás időszaka. Először is. A kimaradt számokat tőlünk beszerezheted – melléklettel együtt. A Windows ME gépigényéről az interneten biztos találsz bőven információt. Mi most itt nem szeretnénk bit-but-botokkal rombolni a kényesen összeállított layoutot... Más szavakkal: egyszerűbb, ha a netet hívod segítségül. Ott ugyanis rögtön látod az árakat is, így sokkal hatékonyabban keresheted ki és állíthatod össze a saját ideális konfigurációdat. A Who Wants To Be a Millionaire magyar változatáról még nem hallotunk. Ha megtudunk valamit, azonnal szólunk. Lám, pár levéllel feljebb valaki pont azt nehezményezte, amire Te buzdítasz minket. Miszerint a lapbővítésre. Nos, akkor most mi legyen? Szavazzatok! Mi majd teljesítjük.

A dicséretet és a biztatást ezúton is köszönjük! Igyekszünk továbbra is a kedvedben járni. **PCF**

Levélmorzsák

Nézz, hogy nézhess!

Az egyébként iényes, tartalmas lapban lévő DVD mellékleteten, a „Mivel szórakozzunk?" „rovat DVD filmblokk részében a Beköszöntőben jelzett FILMBLOKKOT N E M TALÁLOM!!
(A honlapjukon is jelzik, hogy filmelőzetesek találhatók a DVD lemezen)
Kérem tájékoztatásukat hol találom?
Üdvözlettel:
adam

A lemezszerkesztő égre-földre esküszik, hogy ott kell lennie! Mástól nem is kaptunk hasonló panaszt, így sajnos azt kell javasolnunk, próbálkozz újra! Mindenképp megéri. Nekünk elhiheted, mi ugyanis láttuk a szóban forgó filmanyagot. Huh, nagyon jó volt... Vagy inkább ne bosszantsunk? Na jó, bevallom, én pont nem is láttam – akárcsak Te. Mert EZEK nem szóltak, amikor nézték. Lehetünk barátok?

DISZKOSZVETŐK PEDIG VANNAK!

Sziasztok!
Azt szeretném kérdezni, hogy létezik-e Magyarországon PCCD kölcsönző? És ha igen, akkor hol és mennyiért?
Üdv.: Palánta

Kérdés, hogy mit aratnak! Ja, kicsit konkrétabb választ vársz? Nos, akkor eláruljuk, hogy PCCD kölcsönzők vannak. Méghozzá szép számmal országszerte. Biztosak vagyunk benne, hogy a neten is hirdetik magukat. Így könnyen rátalálhatsz a hozzád legközelebb lévő ilyen szolgáltatóra. Ott aztán kedvedre tobzódhatsz majd a játékokban.

A ZAVAR A FOGALOMBAN VAN

Tisztelt PC Format!
Az októberi szám egyik CD-jén a Homeworld című játék Önök szerint teljes verziójú.
Az én gépemen csak demo, a negyedik pálya után vége.
Most én csinálok valamit rosszul, vagy Önök tévedtek?
Tisztelettel: Tőke András

Az igazság nem odaát, de nem is ideát van. Tudniillik valahol a kettő között. Az általunk kiadott program ugyanis valóban nem teljes verzió, viszont nem is egy egyszerű demo. Ez egy exkluzív demo, ami a sima bemutatkozó változatnál sokkal többet tud... Ha még egyszer le kell írnom azt a szót, hogy demo, megőrülök! Megőrültem!

KATALÓGUS VAGY A LÁNYOK?

Szal, az ujsaggal egy problemam lene.), hogy a cd mellekletehez igazan osszedobhatnatok egy oldalnyi katalogust a lapban, hmmm?
Ami viszont erosen pozitiv az, hogy tele van a szep lanyok fotoival!!!:)))
Mar csak ezert is erdemes megvenni a lapot!
csakany
Kacs@

Na jó, akkor tessék választani! Mit szeretnétek jobban? Azt a fránya katalógust, amivel már oly' sokan nyaggattatok minket, vagy a szépséges lányokat? A kettő együtt nem megy, értsétek meg! Vagy a lemezszerkesztőnek adunk egy kis plusz zsozsót, vagy a lányokat finanszírozzuk... Na végre! Sikerült kiszednem az öcsém kezei közül a billentyűzetet! Az eddigi válasz nem érvényes – már ami ezt az utolsó levélmorzsát illeti. Az igazság az, hogy a lányok is maradnak és a katalógus is közeleg! Türelmet kérünk (lányokat adunk)... Ez már megint az öcsém volt!



Az Isten állatkertje...

PDA-k

Mi az: kicsi, könnyű, bármilyen zsebbe belefér és rengeteg információt tárolhatunk benne kézírás formájában?



A VÁLASZ: A NOTESZ. NEM NOTESZgép, hanem notesz. Volt idő, amikor az emberek füzetet és tollat használtak, ha gyorsan le kellett írniuk valamit. Vagy elővettek egy diktafont, és belebeszéltek. Ezt sokáig senki sem akarta megváltoztatni, hiszen a jegyzetelés folyamatának egyszerűen nem volt gyenge pontja. Ekkor jött valaki, aki úgy gondolta, hogy a notesz nem elég disztingvált. Kezdjük ott, hogy nem kell bele elem. Milyen dolog ez? És hogy lehet az, hogy a felhasználók nem akarnak újabb és újabb kiegészítőket venni a jegyzetfüzetükhöz? Mert a noteszttulajdonosok legfeljebb másik noteszt vettek, és persze másik tollat. Pontosabban nem megvették őket, inkább csak el, méghozzá az irodából, hogy azután soha ne vigyék vissza. De ez már egy másik történet.

Ekkor született meg az első PDA. Ma már kicsit szégyelljük, hogy először minket is levettek a lábunkról. Először az Amstrad Newton-koppintását lehetett itthon megkapni, amely valami miatt akkora hatást tett ránk, hogy annak idején a stáb minden tagja beszerzett magának egyet. Milyen büszkén mutogattuk mindenkinek!

Egy darabig. Azután kiderült, hogy korai volt az öröm. A készülék kézírásfelismerője például működött ugyan, de csak félig – a mondat másik felét betűről betűre újból be kellett írni a megfelelő helyre. Tíz szó/percnél nagyobb sebességet ritkán értünk el vele. A csoda tehát csak néhány napig tartott, és az Amstrad a szekrény mélyén végezte, valahol a mágikus henger és a Testmester mellett.

A PDA-k fejlődését azóta is figyelemmel követjük, de megfogadtuk, hogy nem fogjuk használni őket. Hogy miért? Mert jobban szeretjük a hagyományos, papír alapú jegyzetfüzeteket, a többi feladatra pedig sokkal jobban megfelel az asztali PC. És mivel a jegyzetfüzet jegyzetelésre, és nem esszéírásra való, a notesz és a PC közötti adatátvitel sem tart tovább néhány percnél.

Természetesen időnként nekünk is megakad a szemünk a legújabb Palmon, de csak annyira, amennyire egy új mobiltelefon, egy kondigép vagy azok a mostanság divatos rollerek megkísértik az embert. Szerencsére ezek a ketyerék annyira drágák, hogy végül üres kézzel jövünk haza a vásárlásból, és azzal biztatjuk magunkat, hogy amúgy sem használtuk volna őket. Az igazat megvallva, ha már mindenképp valami apró elektronikus csodával akarnánk meglepni magunkat, az egy Game Boy lenne.

A PDA-tulajdonosok bizonyára el sem jutottak eddig, hiszen meg vannak győződve arról, hogy elektronikus jegyzetfüzetüknél nincs is jobb dolog a világon. Hát jó. Próbáljuk eldönteni a kérdést objektív tesztszempontok segítségével... PCF

Notesz	PDA
Belefér a zsebedbe.	Belefér a zsebedbe. De csak akkor, ha országgyűlési képviselő vagy.
Kb. 300 Ft-ba kerül.	Kb. 150 ezer Ft-ba kerül – az alapmodell.
Nem törik el, ha leesik.	Ha leesik, talán nem törik el, viszont rá fognak lépni.
Nem törik el, ha rálépnek.	Ld. fenn.
A fraktálok törvényszerűségei alapján végtelen nagyságú a memóriája.	Nagyon is véges memória. Ráadásul, ha sokáig nem töltöd fel az akkut, akár ki is lehet dobni.
Grafikai képességek (opcionális).	Vannak, csak senki sem használja őket.
Játékra is jó.	Nos, amőbázni ezen is lehet.
Pofonegyszerű adatátvitel.	Nem látta valaki azt a kábelt? Tegnap még megvolt...
Sosem avul el.	Már akkor elavult volt, amikor megvetted. Sebaj, az új modell sem több 180 ezernél.
Vélemény: 93%	Vélemény: Nézzük csak. Hány fok is van ma?

HOGYAN VÁLTOTTA MEG A POWER GOMB A VILÁGOT...







PC Format A sokoldalú PC magazin

SZERKESZTŐSÉG

Magyarországi szerkesztőség
UNITED MEDIA LAPKIADÓ KFT.
1021 Budapest, Hűvösvölgyi út 54. III. épület
Tel.: (1) 394 0016
Fax: (1) 275 2717
E-mail: pcformat@unitedmedia.hu

Főszerkesztő: Jancsina Attila
Főszerkesztő helyettes: Horváth Henrik
Lapigazgató: Héder Zoltán
Tördelőszerkesztők: Sebeszta Péter, Csikos Attila
Korrektor: Szántó Panka Ágnes
CD szerkesztő: Gerhák Zsolt
PR kapcsolatok: dr. Klausz Anikó
Project Manager: Tóth Mónika
Kreatív munkatársak: Csörögi István, Szűcs Imre, Orbán Róbert, Csernoch János, Dr. Kovács Adrián, Branyiczky Gábor, Balla Zsolt
Munkatársak: Nagy György, Gőz Attila, Csáki Zoltán, Szedenik Enikő, Vass András, Drapos Gergely, Béres Endre, Varga László

Nemzetközi szerkesztőség
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

Főszerkesztő: Dan Hutchinson
Főszerkesztő helyettes: David Bradley
Játékszerkesztő: Ross Atherton
Vezető művészeti szerkesztő: Rob Crossland
Művészeti szerkesztő helyettes: Kai Wood
Technikai szerkesztő: Andy Lindsay
Produkciós szerkesztő: Katharine Davies
Tervező: Kai Wood
Fotók: Pete Canning, Rick Buettner, Katharine Lane-Sims, Amanda Thomas
Munkatársak: Mike Abolins, Richard Allen, Owen Bailey, Graham Barlow, Chris Buxton, Richard Cobbett, Andy Hutchinson, Andrew Lindsay, Kate Little, Gary Marshall, Jim McCauley, Nick Merritt, Adam Oxford, Steven Raynes, Ben Rogerson, Paul Rose, Jonathan Smith, Mark Sutherns, Paul Tonsend, Pete Travers, Luis Villazon, Mike Williams, Trevor Witt

Kiadó: UNITED MEDIA LAPKIADÓ KFT.

Előfizetés:
Budapest, Hűvösvölgyi út 54. III. épület
Telefon: Tel.: (1) 394 0016
Fax: (1) 275 2717

Hirdetésszervezés:
Tel.: (1) 392 7617
Fax.: (1) 275 2717

Nyomda:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN:
1585-6909

Terjesztés:
MÉDIA TRADE Bt. Tel.: (1) 352 0662

Terjeszti:
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó.



A Future Publishing Magazines folyóiratairól további információk találhatók az interneten a következő címen: http:/www.futurenet.co.uk

